

MP3-Player

Benutzerhandbuch

imagine the possibilities

Wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Produkt von Samsung entschieden haben. Registrieren Sie Ihr Produkt unter www.samsung.com/register, um unseren Service besonders umfassend nutzen zu können.



Ihr neuer MP3-Player

Er sieht gut aus, ist intelligent, zuverlässig und macht jede Menge Spaß. Darüber hinaus hat Ihr MP3-Player aber noch mehr zu bieten. Erleben Sie dank der hochmodernen Technologie von Samsung erstklassigen Sound, lebendige Bilder und packende Spiele. Wir wünschen Ihnen jederzeit viel Freude mit Ihrem neuen MP3-Player – beim Sport, beim Download Ihrer Lieblingssongs, beim Anschauen von Videoclips, beim Spielen oder einfach beim Radio hören!

EIN WAHRES MULTIMEDIA-GERÄT

In unserem MP3-Player steckt viel mehr, als der Name sagt. Sie können Bilder, Texte und Videos anzeigen, Spiele aufrufen oder Ihre Lieblingssender im Radio hören.

TOUCHPAD-STEUERUNG

Durch Antippen der Touchpad-Tasten bewegen Sie sich durch die Menüs.

LCD-BILDSCHIRM IN FARBE

Auf dem LCD-Bildschirm werden realitätsnahe Bilder in lebendigen Farben angezeigt.

IHRE LIEBLINGSMUSIK ALS WIEDERGABELISTE

Sie können nach Belieben Wiedergabelisten mit Ihren Lieblingstiteln erstellen.

SCHNELLER DOWNLOAD - LANGE WIEDERGABEZEIT

Bei vollem Akku können Sie bis zu 50 Stunden Musik hören oder bis zu vier Stunden lang Videoclips wiedergeben. Der MP3-Player unterstützt USB 2.0. Damit können Dateien wesentlich schneller als mit USB 1.1 heruntergeladen werden.

AUSGEZEICHNETER KLANG

Ihr neuer MP3-Player verfügt über DNSe™ (Digital Natural Sound Engine) – diese spezielle Klangtechnologie von Samsung sorgt für einen volleren und tieferen Klang und ein eindrucksvolles Hörerlebnis.

Sicherheitshinweise

Bedeutung der verwendeten Symbole und Hinweiszeichen

 WARNUNG	Lebensgefahr oder ernsthafte Verletzungsgefahr.
 VORSICHT	Verletzungsgefahr oder Gefahr eines Sachschadens.
 ACHTUNG	Gefahr von Feuer, Explosionen, elektrischem Schlag oder sonstigen Verletzungen - bei der Benutzung des MP3-Players die angegebenen Sicherheitsmaßnahmen einhalten
 HINWEISE	Tipps oder Verweise auf Seiten, die für die Benutzung des Players hilfreich sein können.
	KEINESFALLS ausführen.
	NICHT öffnen.
	NICHT berühren.
	Befolgen Sie die Anweisungen genau.
	Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.
	Wenden Sie sich an den Kundendienst.

Diese Warnhinweise sollen Sie und andere Personen vor Verletzungen schützen. Bitte befolgen Sie sie genau.
Bewahren Sie diesen Abschnitt nach dem Lesen sicher und griffbereit auf.

Sicherheitshinweise

Dieses Handbuch beschreibt die ordnungsgemäße Verwendung des MP3-Players. Lesen Sie es aufmerksam durch, um Verletzungen von Personen oder Beschädigungen des Players zu vermeiden. Beachten Sie insbesondere die folgenden Warnhinweise.

SO SCHÜTZEN SIE SICH SELBST



- Versuchen Sie nicht, das Gerät eigenhändig zu zerlegen, zu reparieren oder zu verändern.



ACHTUNG

- Vermeiden Sie, dass das Gerät mit Wasser in Berührung kommt. Falls das Gerät nass wurde, schalten Sie es keinesfalls ein. Sie könnten einen elektrischen Schlag bekommen. Wenden Sie sich an den Samsung-Kundendienst in Ihrer Nähe.

- Verwenden Sie das Produkt nicht bei Gewitter. Dies kann Stromschlag oder Fehlfunktionen des Geräts zur Folge haben.



ACHTUNG

- Verwenden Sie während des Auto-, Motorrad- oder Fahrradfahrens niemals Ohr- oder Kopfhörer.

Dies kann zu schweren Unfällen führen und ist darüber hinaus in manchen Ländern gesetzlich verboten.

Wenn Sie Ohr- oder Kopfhörer tragen, achten Sie beim Spazierengehen oder Joggen auf einer Straße und insbesondere beim Überqueren von Straßen immer auf den Straßenverkehr. Andernfalls kann es zu schweren Unfällen kommen!

- Sorgen Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit dafür, dass sich das Ohr-/Kopfhörerkabel weder bei Ihnen noch in Gegenständen in Ihrer Nähe verfängt.



VORSICHT

- Bewahren Sie das Gerät nicht in feuchten, staubigen oder rußigen Umgebungen auf. Dies kann zu Bränden oder elektrischem Schlag führen.

SO SCHÜTZEN SIE SICH SELBST



- Das Verwenden von Ohr- oder Kopfhörern über einen längeren Zeitraum kann schwere Gehörschäden verursachen.
Wenn Sie sich einer Lautstärke von mehr als 85 dB über einen längeren Zeitraum aussetzen, wird Ihr Hörvermögen negativ beeinträchtigt. Je höher die Lautstärke ist, desto größer ist der Gehörschaden (ein normales Gespräch wird mit 50 bis 60 dB geführt. Das durchschnittliche Straßengeräusch liegt bei 80 dB). Die Lautstärke sollte möglichst auf einen mittleren Wert eingestellt werden (das ist gewöhnlich weniger als 2/3 des Maximalwerts).
- Wenn Sie ein Klingeln in den Ohren wahrnehmen, verringern Sie umgehend die Lautstärke, oder verzichten Sie ganz auf Ohr- oder Kopfhörer.

SO SCHÜTZEN SIE IHREN MP3-PLAYER



- Setzen Sie den Player keinesfalls Temperaturen über 35 °C aus (wie z. B. in einer Sauna oder im Innenraum eines geparkten Fahrzeugs).
- Vermeiden Sie übermäßige Krafteinwirkungen auf das Gerät. Lassen Sie den Player nicht fallen.
- Stellen Sie keine schweren Objekte auf den Player.
- Stellen Sie sicher, dass weder Staub noch Fremdkörper in das Gerät eindringen können.
- Stellen Sie das Gerät nicht in die Nähe magnetischer Objekte.



- Fertigen Sie von wichtigen Daten immer Sicherheitskopien an.
Für Datenverlust übernimmt Samsung keine Haftung.
- Verwenden Sie nur von Samsung mitgeliefertes oder zugelassenes Zubehör.



- Sprühen Sie kein Wasser auf das Gerät. Reinigen Sie das Gerät keinesfalls mit Chemikalien wie Benzol oder mit Lösungsmitteln, da dies zu Bränden, elektrischem Schlag oder zu einer Beschädigung der Oberfläche führen kann.



- Die Nichtbeachtung dieser Anweisungen kann zu Verletzungen oder zu Beschädigungen des Players führen.



- Falls Sie dieses Handbuch ausdrucken möchten, sollten Sie es in Farbe drucken und zur besseren Übersichtlichkeit die Option „1 Seite pro Blatt“ wählen.

Inhalt

GRUNDLEGENDES

9

- 9 Lieferumfang
- 10 Abbildungen des MP3-Players
- 13 System zurücksetzen
- 14 Touchpad-Tasten verwenden
- 15 Akku aufladen
- 16 Hinweise zum Akku
- 16 Gerät ein- und ausschalten
- 17 Lautstärke einstellen
- 17 Tasten sperren
- 18 Mit dem „Dateibrowser“ nach Dateien suchen
- 18 Mit dem „Dateibrowser“ Dateien löschen
- 19 Einstellungen ändern
 - 20 Optionen für Toneinstellungen
 - 21 Optionen für Display-Einstellungen
 - 22 Optionen für Spracheinstellungen
 - 23 Einstellungsoptionen für Datum und Uhrzeit
 - 24 Optionen für Systemeinstellungen

EMODIO

30

- 30 Systemvoraussetzungen
- 31 EmoDio verwenden

inhalt

MUSIK WIEDERGEHEN

33

- 33 Kategorie auswählen
- 35 Musikwiedergabe-Bildschirm
- 36 Touchpad-Tasten zur Wiedergabesteuerung
- 37 Wiedergabeliste auf dem MP3-Player erstellen
- 41 Musikmenü verwenden

VIDEOCLIP ANZEIGEN

49

- 49 Videoclip anzeigen
- 50 Videowiedergabe-Bildschirm
- 51 Touchpad-Tasten zur Wiedergabesteuerung
- 52 Datei mit Lesezeichen anzeigen
- 52 Videomenü verwenden

BILDER ANZEIGEN

54

- 54 Bilder anzeigen
- 55 Bildanzeige-Bildschirm
- 56 Bildmenü verwenden

TEXTE ANZEIGEN

61

- 61 Texte anzeigen
- 62 Datei mit Lesezeichen anzeigen
- 62 Textmenü verwenden

inhalt

UKW-RADIO VERWENDEN

66

- 66 UKW-Radio verwenden
- 67 UKW-Radio-Bildschirm
- 68 UKW-Radiomenü verwenden

DATACASTS ANZEIGEN

75

- 75 Datacasts anzeigen

PREMIUMPAKET- FUNKTIONEN

76

- 76 Sprachaufnahmen erstellen
- 78 Videospiele spielen

FEHLERSUCHE

80

- 80 Fehlersuche

ANHANG

83

- 83 Menü-Übersicht
- 84 Technische Daten
- 86 Lizenz

Grundlegendes

LIEFERUMFANG

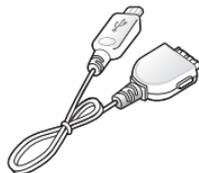
Dieses Zubehör ist im Lieferumfang des MP3-Players enthalten.
Sollte etwas fehlen, wenden Sie sich an den Kundendienst von Samsung.



Player



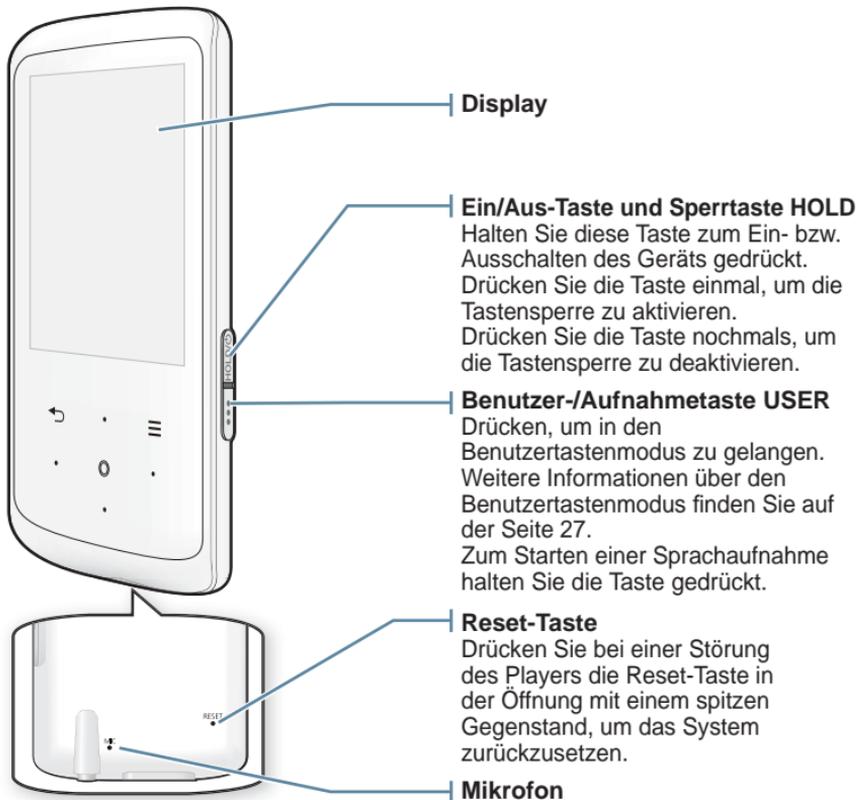
Ohrhörer



USB-Kabel

Das Design des Zubehörs kann aufgrund von Weiterentwicklungen ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

ABBILDUNGEN DES MP3-PLAYERS



ABBILDUNGEN DES MP3-PLAYERS (Fortsetzung)

Diese Tasten sind berührungsempfindlich (Touchpad-Tasten).

Menütaste

Tippen Sie auf diese Taste, um das Menü aufzurufen.

Taste [Auf]

Tippen Sie auf diese Taste, um die Lautstärke zu erhöhen oder zum nächsthöheren Element/Menüpunkt zu gelangen.

Zurück-Taste

Tippen Sie auf diese Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Halten Sie den Finger kurz auf der Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

Taste [Auswahl] / Wiedergabe-/Pausentaste

Tippen Sie auf diese Taste, um die Wiedergabe zu starten bzw. anzuhalten, um eine Funktion auszuwählen oder um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Taste [Links]

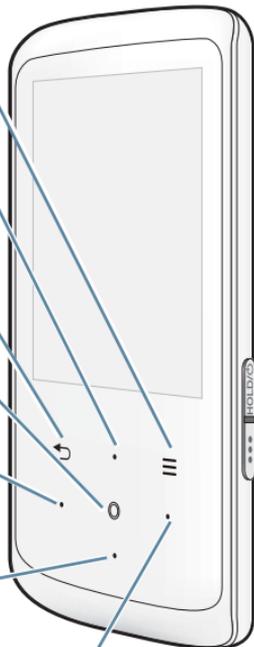
Tippen Sie auf diese Taste, um zum vorherigen Titel/Menü bzw. zum Anfang des aktuellen Titels zu springen. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste, um Titel zu durchsuchen.

Taste [Ab]

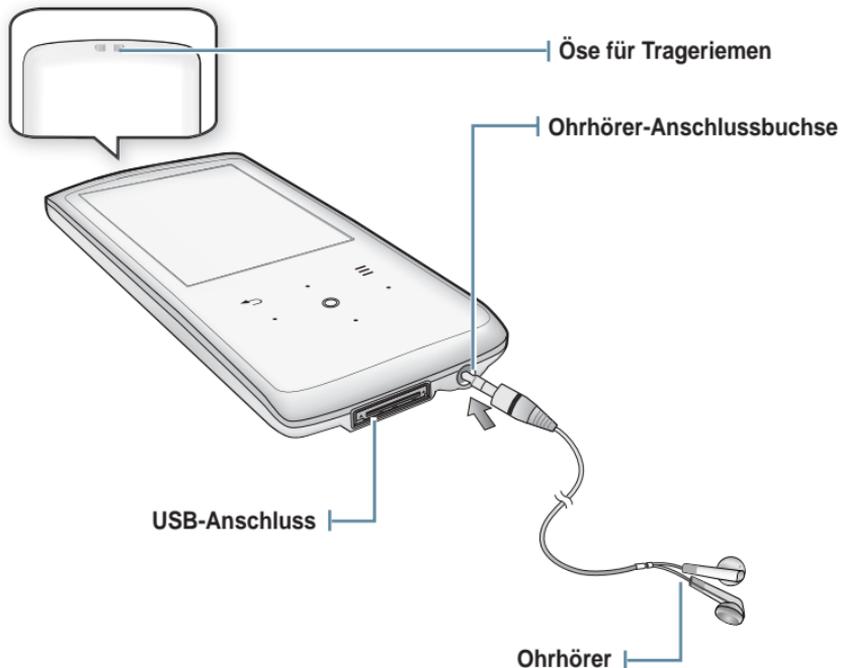
Tippen Sie auf diese Taste, um die Lautstärke zu reduzieren oder zu einem weiter unten liegenden Element/Menüpunkt zu gelangen.

Taste [Rechts]

Tippen Sie auf diese Taste, um zum nächsten Titel/Menü zu springen. Halten Sie den Finger kurz auf der Taste, um Titel zu durchsuchen.



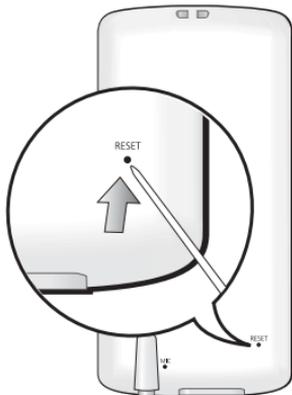
ABBILDUNGEN DES MP3-PLAYERS (Fortsetzung)



Der linke Ohrhörer ist mit einem „L“, der rechte mit einem „R“ gekennzeichnet. Die Ohrhörer dienen gleichzeitig als Antenne für das UKW-Radio.

SYSTEM ZURÜCKSETZEN

Wenn sich der MP3-Player nicht einschalten lässt, die Wiedergabe nicht funktioniert oder er vom angeschlossenen Computer nicht erkannt wird, muss das System zurückgesetzt werden.



Drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand, z. B. mit einer Sicherheitsnadel, auf die Reset-Taste auf der Rückseite des Players.

- Das System wird neu initialisiert.
- Einstellungen und Dateien im Player werden durch das Zurücksetzen nicht beeinträchtigt.

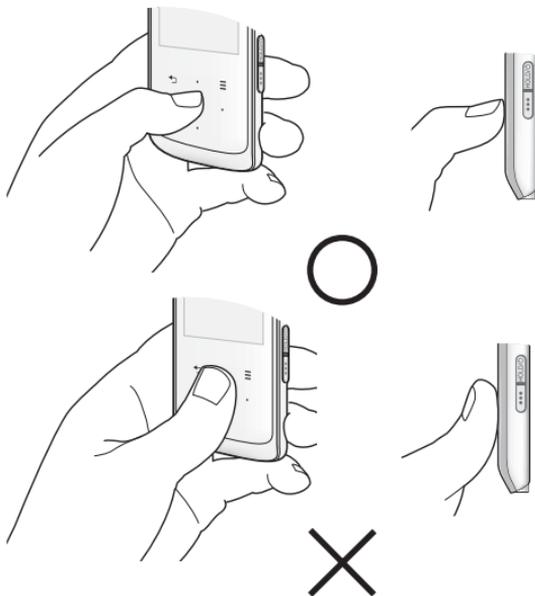


ACHTUNG

- Stecken Sie keine spitzen Gegenstände in den Mikrofoneingang. Das Gerät wird dadurch beschädigt.

TOUCHPAD-TASTEN VERWENDEN

Tippen Sie mit der Fingerspitze auf die gewünschte Touchpad-Taste.

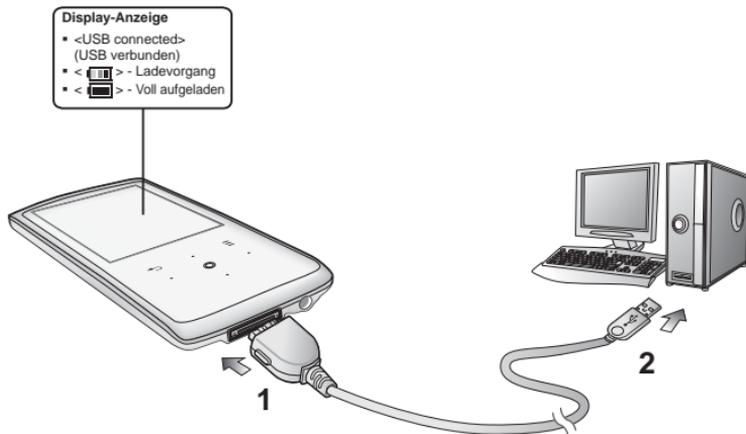


HINWEISE

- Bedienen Sie die Touchpad-Tasten ausschließlich mit den Fingern, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Berühren Sie die Touchpad-Tasten nur mit sauberen Fingern.
- Bedienen Sie die Touchpad-Tasten nicht mit Handschuhen.
- Möglicherweise funktionieren die Touchpad-Tasten nicht, wenn Sie sie mit dem Fingernagel oder anderen Objekten wie z. B. einem Kugelschreiber bedienen.

AKKU AUFLADEN

Vor der ersten Benutzung des Players muss der Akku aufgeladen werden. Dies gilt auch, wenn Sie ihn längere Zeit nicht benutzt haben.



1. Verbinden Sie den größeren Stecker des USB-Kabels mit dem USB-Anschluss unten am MP3-Player.
2. Verbinden Sie das kleinere Ende des USB-Kabels mit dem USB-Anschluss (•↔) Ihres PCs.

Ladezeit

ca. 4 Stunden



HINWEISE



ACHTUNG

- Die Ladezeit kann je nach PC-Umgebung variieren.
- Der Player kann nur aufgeladen werden, wenn dieser mit einem USB-Kabel an Ihren PC angeschlossen wird. Verwenden Sie keinen separat erworbenen USB-Adapter, da möglicherweise der Akku nicht aufgeladen wird und der Player nicht richtig funktioniert.

HINWEISE ZUM AKKU

Wenn Sie die folgenden Hinweise zu Pflege und Lagerung beachten, können Sie die Akku-Lebensdauer verlängern:

- Die Temperatur während des Ladevorgangs sollte zwischen 5 °C und 35 °C liegen.
- Den Akku nicht überladen (höchstens 12 Stunden aufladen). Übermäßiges Laden oder Entladen kann zu einer Verkürzung der Lebensdauer des Akkus führen.
- Die Lebensdauer des Akkus verkürzt sich allmählich mit dem Gebrauch.



HINWEISE

- Falls Sie den Player laden, während er an einem Laptop angeschlossen ist, sollte der Akku des Laptops voll aufgeladen sein bzw. der Laptop ans Stromnetz angeschlossen sein.
- Der Akku wird im Standby-Modus des Computers nicht aufgeladen.



ACHTUNG

- Der in diesem Gerät verwendete Akku kann nicht vom Benutzer ausgetauscht werden. Wenn Sie Informationen zum Austausch dieses Akkus benötigen, wenden Sie sich bitte an den Kundendienst.

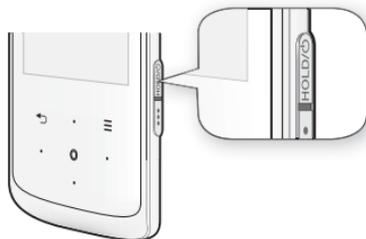
GERÄT EIN- UND AUSSCHALTEN

Gerät einschalten

Drücken und halten Sie die **Taste** [].

Gerät ausschalten

Drücken und halten Sie die **Taste** [].



HINWEISE

- Der Player wird automatisch ausgeschaltet, wenn im Pausenmodus über einen voreingestellten Zeitraum keine Tasten betätigt werden. Standardmäßig ist für die Funktion **<Auto Power Off>** (Autom. ausschalten) eine Minute eingestellt. Sie können diese Einstellung aber jederzeit ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 24.

LAUTSTÄRKE EINSTELLEN

Die Lautstärke kann bei laufender Wiedergabe eingestellt werden.

Tippen Sie auf **[Auf, Ab]**.

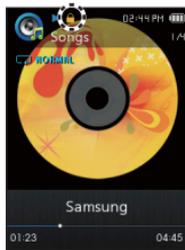
- Die Lautstärke kann zwischen 0 und 30 eingestellt werden.



TASTEN SPERREN

Die Sperrfunktion sperrt alle Tasten des MP3-Players. Wenn Sie also versehentlich, z. B. beim Sport, an eine der Tasten kommen, wird die Wiedergabe nicht unterbrochen.

1. Zum Aktivieren der Sperrfunktion drücken Sie die **Taste** [**HOLD/⏻**] einmal.
2. Drücken Sie die **Taste** [**HOLD/⏻**] nochmals, um die Tastensperre zu deaktivieren.



MIT DEM „DATEIBROWSER“ NACH DATEIEN SUCHEN

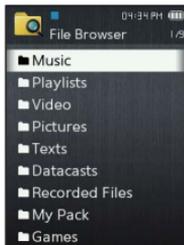
Sie können Dateien ganz einfach mit der Funktion **<File Browser>** (Dateibrowser) suchen.

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
2. Wählen Sie den gewünschten Ordner, um die Dateiliste anzuzeigen.
3. Wählen Sie eine Datei aus.

- Die Datei wird abgespielt.



- Der Ordner **<My Pack>** (Mein Paket) unter **<File Browser>** (Dateibrowser) ist der Ordner, der die von **<EmoDio>** übertragenen DNSe-Dateien enthält. Weitere Informationen zu DNSe-Dateien finden Sie unter **<EmoDio>**.



MIT DEM „DATEIBROWSER“ DATEIEN LÖSCHEN

Führen Sie die oben genannten Schritte 1–2 aus.

3. Wählen Sie die zu löschende Datei aus und tippen Sie auf **[≡]**.
4. Wählen Sie **<Delete File>** (Datei löschen) → **<Yes>** (Ja).

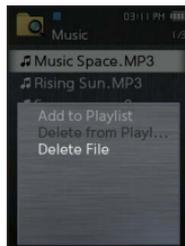
- Die Datei wird gelöscht.



- Die Datei kann während der Wiedergabe nicht gelöscht werden.



- Gelöschte Dateien können nicht wiederhergestellt werden.



EINSTELLUNGEN ÄNDERN

Sie können die Werkseinstellungen ändern, um den MP3-Player Ihren Bedürfnissen anzupassen.

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
SETTINGS
2. Wählen Sie aus der Einstellungsliste die gewünschte Position aus.
3. Wählen Sie die gewünschte Einstellung.
4. Stellen Sie die gewünschten Optionen ein.



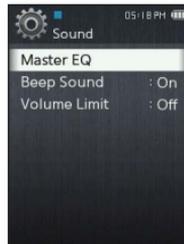
[Einstellungsliste]

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Optionen für Toneinstellungen

Sie können Master-EQ, Signalton und Maximallautstärke festlegen.

- **Master EQ** (Master-EQ): Mit dieser Option kann der Ton optimiert werden. Wählen Sie die gewünschte Frequenz und deren Wert aus.
- **Beep Sound** (Signalton): Mit dieser Option kann der Signalton beim Antippen von Touchpad-Tasten aktiviert bzw. deaktiviert werden. Wählen Sie entweder <Off> (Aus) oder <On> (Ein).
- **Volume Limit** (Lautstärkebegrenzung): Sie können Hörschäden vermeiden, indem Sie bei der Benutzung von Ohrhörern die Lautstärke begrenzen. Bei Auswahl von <On> (Ein) wird die Maximallautstärke auf 15 festgelegt. Bei Auswahl von <Off> (Aus) wird für die Maximallautstärke 30 eingestellt. Wenn Sie eine Lautstärke über 15 gewählt haben, wird diese bei Abschalten des Players auf 15 zurückgesetzt, um das Risiko eines Hörschadens bei neuerlichem Einschalten des Players zu verringern.

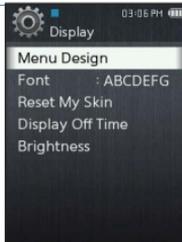


EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Optionen für Display-Einstellungen

Ändern Sie Menüdesign, Schrift, Abschaltzeit und Helligkeit des Displays.

- **Menu Design** (Menüdesign): Sie können das Design des Hauptmenübildschirms ändern. Wählen Sie entweder <Matrix> oder <String>.
- **Font** (Schrift): Sie können die Schriftart der Menüsprache ändern. Wählen Sie zwischen drei Schriftarten. In einigen Menüsprachen wird (Schrift) nicht angezeigt.
- **Reset My Skin** (M. Des. zurücks.): Das Hintergrundbild des Displays wird auf das Standardbild zurückgesetzt. Wählen Sie <Yes> (Ja), um das Hintergrundbild zurückzusetzen.
- **Display Off Time** (Abschaltzeit des Displays): Das Display wird automatisch ausgeschaltet, wenn während des festgelegten Zeitraums keine Taste betätigt wird. Sie können zwischen <15sec> (15Sek), <30sec> (30Sek), <1min> (1Min), <3min> (3Min), <5min> (5Min) und <Always On> (Immer an) wählen. Tippen Sie eine beliebige Taste, um das Display wieder einzuschalten.
- **Brightness** (Helligkeit): Mit dieser Funktion können Sie die Helligkeit der Bildschirmanzeige einstellen. Sie können einen Wert auf einer Skala von <0-10> wählen. Dabei ist 10 die höchste Helligkeitsstufe.



EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Optionen für Spracheinstellungen

Für die Menüanzeige des MP3-Players steht eine Vielzahl von Sprachen zur Verfügung. Wählen Sie einfach die gewünschte Sprache aus.

- **Menu** (Menü): Zum Einstellen der Menüsprache. Wählen Sie zwischen <English>, <한국어>, <Français>, <Deutsch>, <Italiano>, <日本語>, <简体中文>, <繁體中文>, <Español>, <Русский>, <Magyar>, <Nederlands>, <Polski>, <Português>, <Svenska>, <ไทย>, <Čeština>, <Ελληνικά>, <Türkçe>, <Norsk>, <Dansk>, <Suomi>, <Español (Sudamérica)>, <Português (Brasil)>, <Indonesia>, <Tiếng Việt>, <Български>, <Română>, <Українська>, <Slovenščina> und <Slovenský>.



- **Contents** (Inhalt): Zum Festlegen der Sprache für die Anzeige der Titelinformationen. Wählen Sie zwischen <English>, <Korean>, <French>, <German>, <Italian>, <Japanese>, <Chinese(S)>, <Chinese(T)>, <Spanish>, <Russian>, <Hungarian>, <Dutch>, <Polish>, <Portuguese>, <Swedish>, <Thai>, <Finnish>, <Danish>, <Norwegian>, <Afrikaans>, <Basque>, <Catalan>, <Czech>, <Estonian>, <Greek>, <Hrvatski>, <Icelandic>, <Romanian>, <Slovak>, <Slovene>, <Turkish> und <Vietnamese>.



HINWEISE

- Jeweils unterstützte Sprachen können sich ändern oder hinzugefügt werden.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Einstellungsoptionen für Datum und Uhrzeit

Hier können Sie das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit einstellen.

1. Legen Sie **<Year>** (Jahr), **<Month>** (Monat), **<Date>** (Datum), **<Hour>** (Stunde), **<Min>** (Minute), **<AM/PM>** fest.
2. Tippen Sie auf [].
3. Wählen Sie **<Yes>** (Ja).
 - Die Einstellungen für Datum und Uhrzeit werden gespeichert.



EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Optionen für Systemeinstellungen

Legen Sie die gewünschten Einstellungen für den Sleep-Timer, das automatische Ausschalten sowie die Standardeinstellungen fest.

- **My Info** (Meine Info): Sie können Ihren Namen sowie Ihr Geburtsdatum einstellen. Siehe Seite 26.
- **Sleep** (Timer): Das Gerät wird nach einer vorgegebenen Zeit automatisch abgeschaltet. Wählen Sie zwischen <Off> (Aus), <15min> (15Min), <30min> (30Min), <60min> (60Min), <90min> (90Min) und <120min> (120Min).
- **Auto Power Off** (Autom. ausschalten): Das Gerät wird automatisch ausgeschaltet, wenn es sich im Pausenmodus befindet und in der festgelegten Zeit keine Taste betätigt wird. Sie können zwischen <15sec> (15Sek), <30sec> (30Sek), <1min> (1Min), <3min> (3Min), <5min> (5Min) und <Always On> (Immer an) wählen.
- **Library Update** (Aktualisierung der Bibliothek [DB]): Wenn ein Dateiname nicht richtig angezeigt wird, wählen Sie <Library Update> (Aktualisierung der Bibliothek [DB]) aus, um den Dateinamen zu korrigieren.
- **PC Connection** (PC-Verbindung): Sie können die USB-Verbindung zum Computer entweder als <MTP> oder <MSC> festlegen. Die (werkseitige) Standardeinstellung der PC-Verbindung ist <MTP>. Wenn Sie <MSC> auswählen, wird der Player als Wechseldatenträger verwendet. Siehe Seite 28.
- **Default Set** (Rücksetzen): Setzt alle Einstellungen auf die Standardwerte zurück. Wählen Sie <Yes> (Ja) oder <No> (Nein). Bei <Yes> (Ja) werden alle Einstellungen zurückgesetzt. Bei <No> (Nein) bleiben die bestehenden Einstellungen erhalten.
- **Format** (Formatieren): Zum Formatieren des internen Speichers. Bei <Yes> (Ja) wird der interne Speicher formatiert und alle Dateien auf dem Player werden gelöscht. Bei <No> (Nein) findet keine Formatierung des internen Speichers statt. Überprüfen Sie den internen Speicher vor dem Formatieren.
- **User Button Mode** (Modus Benutzertaste): Sie können in jedem Modus die Funktion der Taste [] überprüfen oder festlegen. Informationen dazu finden Sie auf Seite 27.
- **User Button Guide** (Modus Benutzeranleitung): In jedem Modus wird für kurze Zeit die Anleitung über die Funktion der Benutzertasten an der Bildschirmcke rechts oben eingeblendet. Wählen Sie entweder <Off> (Aus) oder <On> (Ein).



EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Optionen für Systemeinstellungen (Fortsetzung)

- **About** (Info): Sie können sich die Speicherkapazität, die Anzahl der Dateien und die Firmware-Version anzeigen lassen.
 - **Memory** (Speicher) - Unter <Used> (Genutzt) wird der belegte Speicherplatz angezeigt, unter <Available> (Verfügbar) der freie Speicherplatz und unter <Total> (Gesamt) die Gesamtspeicherkapazität.
 - **Files** (Dateien) - Sie können die Anzahl der einzelnen Dateien mit Musik, Videos, Bildern und Text sowie die Gesamtzahl aller Dateien anzeigen.
 - **Firmware** - Zeigt die aktuelle Firmware-Version an.
 - **Demo Mode** (Demo-Modus): Wenn auf <On> (Ein) gesetzt, gibt der Player wiederholt den Muster-Clip im Video-Ordner wieder. Wenn es keinen Muster-Clip gibt, wird der <Demo Mode> (Demo-Modus) nicht angezeigt.
-



HINWEISE

▪ Hinweis zum eingebauten Speicher

1 GB = 1.000.000.000 Bytes; die verfügbare Speicherkapazität ist etwas geringer als die angegebene Speicherkapazität, da ein Teil des Speichers von der internen Firmware beansprucht wird.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Einstellungen zu My Name (Mein Name)

1. Wählen Sie **<My Info>** (Meine Info).
2. Wählen Sie **<My Name>** (Mein Name).
3. Geben Sie Ihren Namen ein.
 - []: Der Eingabemodus wird geändert: Sie können von Klein- zu Großbuchstaben und zu Zahlen wechseln.
 - []: Hiermit können Sie Zeichen einzeln löschen.
 - []: Sie können das Zeichen „-“ einfügen.
 - []: Bestätigen Sie Ihre Einstellung.
 - Sobald Sie die Namenseinstellungen abgeschlossen haben, wird Ihr Name angezeigt.



Einstellungen zu My Birthday (Mein Geburtstag)

- ★ **Bevor Sie beginnen** - Stellen Sie zunächst die aktuelle Uhrzeit ein. Informationen dazu finden Sie auf Seite 23.

1. Wählen Sie **<My Info>** (Meine Info).
2. Wählen Sie **<My Birthday>** (Mein Geburtstag).
3. Legen Sie **<Year>** (Jahr), **<Month>** (Monat), **<Date>** (Datum) fest.
4. Tippen Sie auf [].
 - Nachdem Sie die Geburtstageseinstellungen abgeschlossen haben, erscheint am betreffenden Tag beim Einschalten des Players eine Geburtstagsmeldung.



EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Einstellung des Benutzertastenmodus

Sie können in jedem Modus mit der **Taste** [] direkt auf die jeweilige Funktion zugreifen.

1. Wählen Sie **<User Button Mode>** (Modus Benutzertaste).

- Sie können in jedem Modus die Funktion der Benutzertasten überprüfen.
- Im Musikmodus können Sie durch Antippen von [] eine der 3 Musikooptionen als Benutzertaste bestimmen.
- Funktion der Benutzertasten in jedem Modus



Modus	Option	Funktion
 <Music> (Musik)	A-B wiederholen	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Stellen eines Titels wiederholt anhören. Drücken Sie die Taste [], um während des Musikhörens den Beginn des Abschnitts festzulegen; drücken Sie sie erneut, um das Ende des Abschnitts zu bestimmen.
	Rückwärts springen	Sie können in der aktuellen Musikdatei 10 Sek. zurückspringen.
	Zur Wiedergabeliste hinzufügen	Sie können den aktuellen Musiktitel zur Wiedergabeliste hinzufügen.
 <Videos>	Rückwärts springen	Sie können in der aktuellen Videodatei 10 Sek. zurückspringen.
 <Pictures> (Bilder)	Zoom	Sie können ein Bild heranzoomen.
 <Texts> (Texte)	Schriftgröße	Sie können die Schriftgröße für die Textanzeige festlegen.
 <FM Radio> (UKW-Radio)	Sender speichern	Sie können beim Radiohören den eingestellten Sender speichern oder löschen.



HINWEISE

- Das Intervall beim rückwärts Springen kann sich – abhängig von der Datei - vom tatsächlichen Intervall unterscheiden.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Bei Einstellung der PC-Verbindung auf <MSC>

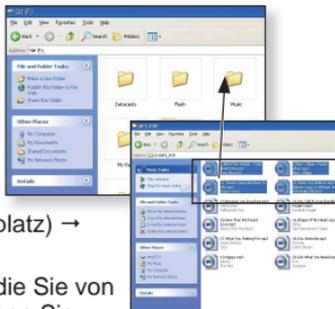
Als Wechseldatenträger verwenden

Sie können den Player als Wechseldatenträger verwenden.



▪ **Bevor Sie beginnen** - Verbinden Sie den Musik-Player mit Ihrem Computer.

1. Öffnen Sie den Ordner mit den Dateien/Ordern, die Sie von Ihrem PC übertragen möchten.
2. Öffnen Sie **<My Computer>** (Arbeitsplatz) → **<Q2>** auf Ihrem Desktop.
3. Wählen Sie die Dateien/Ordner aus, die Sie von Ihrem PC übertragen wollen, und ziehen Sie diese mit der Maus in den gewünschten Ordner unter **<Q2>**.



▪ Die ausgewählten Dateien bzw. Ordner werden auf den Player übertragen.



▪ Während des Herunterladens/Hochladens von Dateien wird eine Meldung zur Datenübertragung angezeigt.

Wenn Sie die USB-Verbindung trennen, während die Meldung angezeigt wird, kann dies zu Fehlfunktionen des Players führen.

▪ Die Reihenfolge, in der die Musikdateien auf Ihrem PC angezeigt werden, kann von der auf Ihrem Player abweichen.

▪ Wenn Sie eine DRM-Datei (Digital Rights Management) auf den Player übertragen, wird die Datei nicht gespielt.



HINWEISE

▪ Videodateien sollten mit Hilfe von <EmoDio> auf den Player übertragen werden.

▪ **Was ist DRM?**

DRM (Digital Rights Management) ist eine Technik, mit deren Hilfe die illegale Verwendung digitaler Inhalte verhindert und der Profit sowie die Rechte der Urheberrechtsinhaber gewahrt werden. DRM-Dateien sind mit Kopierschutz versehene Musikdateien.

EINSTELLUNGEN ÄNDERN (Fortsetzung)

Bei Einstellung der PC-Verbindung auf <MSC> (Fortsetzung)

Vom PC trennen

Folgen Sie den unten stehenden Anweisungen, wenn Sie den Player vom PC lösen, um Schäden an Produkt und Daten zu vermeiden.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol  in der Taskleiste in der unteren rechten Ecke des Desktops.
2. Klicken Sie auf die Meldung **<Safely Remove USB Mass Storage Device Drive>** (USB-Massenspeichergerät sicher entfernen).
3. Trennen Sie das Gerät von Ihrem PC.



- Trennen Sie den Player während der Datenübertragung nicht vom PC. Dies kann zu Schäden der Daten und des Players führen.
- Sie können den Player nicht vom PC entfernen, während Musiktitel auf dem Computer wiedergegeben werden, die sich auf dem Player befinden. Bitte versuchen Sie es nach dem Ende der Wiedergabe erneut.

EmoDio

EmoDio ist eine Softwareanwendung für diesen MP3-Player mit verschiedenen inhaltsbezogenen Diensten und Unterstützung für verschiedene Geräte.



- **Bevor Sie beginnen** - Folgen Sie zur Installation von EmoDio der Kurzanleitung. Schließen Sie den Player an Ihren PC an. <EmoDio> wird automatisch gestartet, sobald Sie den Player an den Computer anschließen.
Falls das Programm nicht automatisch startet, doppelklicken Sie auf das <EmoDio>-Symbol  auf dem Desktop.

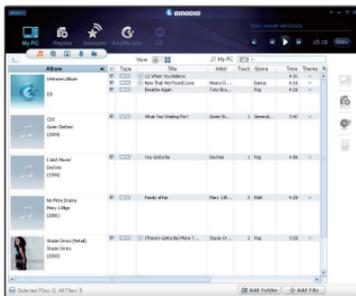
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Für das Ausführen von EmoDio sind folgende Mindestvoraussetzungen erforderlich:

- Pentium 500 MHz oder höher
- USB 2.0
- Windows XP Service Pack 2 oder höher
- DirectX 9.0 oder höher
- 300 MB freier Festplattenspeicher
- CD-Rom-Laufwerk (2-fach oder höher)
- Windows Media Player 10.0 oder höher
- Auflösung 1024 X 768 oder höher
- Internet Explorer 6.0 oder höher
- 512 MB RAM oder mehr

EMODIO VERWENDEN

EmoDio ist eine benutzerfreundliche Softwareanwendung, die Ihnen bei der Organisation Ihrer Dateien auf Ihrem Computer hilfreich ist. Dateien, die in EmoDio sortiert und organisiert wurden, können schnell und ohne langes Durchsuchen der Festplatte auf den MP3-Player übertragen werden.



Mit <EmoDio> können Dateien problemlos vom Computer auf den MP3-Player übertragen werden.



Sie können Ihre eigene Sammlung oder Ihr eigenes Album von Audiodateien zusammenstellen.



Außerdem können Sie Blog-Daten und in RSS gespeicherte Dateien auf den MP3-Player übertragen und dort wiedergeben.



Es gibt eine Online-Community für Benutzer von EmoDio.com. Dort können Sie problemlos mit EmoDio produzierte Daten hoch- oder herunterladen und mit anderen Benutzern der Community Ihre Erfahrungen teilen.



- Klicken Sie für weitere Informationen über <EmoDio> im oberen Bereich des <EmoDio>-Programms auf **<MENU>** (Menü) → **<Help>** (Hilfe) → **<Help>** (Hilfe).

EMODIO VERWENDEN (Fortsetzung)



- Trennen Sie das USB-Kabel nicht während der Übertragung. Dies kann zu Schäden am Player und am PC führen.
- Für eine stabile Verbindung ist der direkte Anschluss an den Computer besser als der Anschluss über einen USB-Hub.



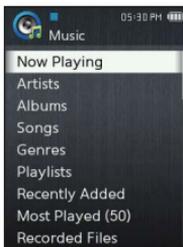
- Alle Funktionen des Players sind während der PC-Verbindung deaktiviert.
- Wählen Sie bei der Formatierung des Players am Computer FAT 32 als Dateiformat. Klicken Sie unter Windows Vista auf „Gerätestandards wiederherstellen“, und formatieren Sie den Player.
- Falls das USB-Kabel bei niedrigem Akkuladestand an den PC angeschlossen wird, dann wird die Verbindung zum PC erst hergestellt, nachdem der Player mehrere Minuten aufgeladen wurde.
- Das Verfahren zur Musikererkennung und damit verbundene Daten werden von Gracenote und dem Gracenote CDDB® Music Recognition ServiceSM zur Verfügung gestellt.
- CDDB ist eine eingetragene Schutzmarke von Gracenote. Das Gracenote-Logo und der Logotyp, das Gracenote-CDDB-Logo und der Logotyp sowie das Logo „Powered by Gracenote CDDB“ sind eingetragene Schutzmarken von Gracenote. Music Recognition Service und MRS sind Service-Marken von Gracenote.

Musik wiedergeben



- **Bevor Sie beginnen** - Schließen Sie die Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku.

KATEGORIE AUSWÄHLEN



1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.

2. Wählen Sie aus der Musikliste die gewünschte Position aus.

3. Wählen Sie eine Musikdatei zur Wiedergabe aus.

- Die Musikdatei wird abgespielt.

KATEGORIE AUSWÄHLEN (Fortsetzung)

Musikliste

Je nach dem in der Musikdatei enthaltenen ID3-Tag können Namen von Interpret und Album, Musiktitel und Genre angezeigt werden. Eine Datei ohne ID3-Tag wird als [Unknown] (unbekannt) angezeigt.

- **Now Playing** (Aktuelle Wiedergabe): Wiedergabe der aktuellen Musikdatei und Anzeige von Informationen zur aktuellen Musikdatei.
- **Artists** (Interpret): Wiedergabe nach Interpret.
- **Albums** (Alben): Wiedergabe nach Album. Tippen Sie auf [≡], um einen <List Type> (Listentyp) auszuwählen. Wählen Sie <Album Art> (Alb.-Cover), um das Bild des Albumcovers und den Albumtitel gleichzeitig anzuzeigen, oder wählen Sie <List> (Liste), um nur den Albumtitel zu sehen.
- **Songs** (Titel): Wiedergabe der Titel in numerischer bzw. alphabetischer Reihenfolge.
- **Genres** (Genre): Wiedergabe nach Musikgenre.
- **Playlists** (Wiedergabelisten): Wiedergabe von Wiedergabelisten.
- **Recently Added** (Zuletzt hinzugefügt): Zeigt 3 Listen der zuletzt hinzugefügten Dateien nach Datum sortiert an.
- **Most Played(50)** (Am Häufigsten wiedergegeben (50)): Zeigt die 50 am häufigsten wiedergegebenen Dateien in der Reihenfolge Ihrer Wiedergabehäufigkeit an.
- **Recorded Files** (Aufgenommene Dateien): Zeigt alle aufgenommenen Dateien an.
- **Music Browser** (Musikbrowser): Alle im Musikordner gespeicherten Musikdateien werden angezeigt.



HINWEISE

- Musikdateien der Formate MP3, WMA, Ogg und FLAC sind mit dem Player kompatibel.
- Wenn Sie die Ohrhörer während der Musikwiedergabe vom Player trennen, wird die Wiedergabe unterbrochen.
- **Was ist ein ID3-Tag?**
Ein ID3-Tag beinhaltet Informationen zum Titel wie z.B. Titelname, Interpret, Albumname, Jahr, Genre und einen Kommentar.

MUSIKWIEDERGABE-BILDSCHIRM

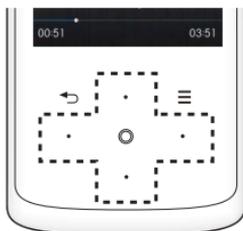


- 1 Sperranzeige
- 2 Uhrzeit
- 3 Akkuladestatus
- 4 Anzeige für aktuelle Titelnummer/ Gesamtanzahl der Titel
- 5 Anzeige für Wiedergabegeschwindigkeit
- 6 Wiedergabebildschirm
- 7 Musiktitel
- 8 Gesamte Wiedergabezeit
- 9 Wiedergabe-, Pausen- und Suchanzeige
- 10 Musikmodus-Anzeige
- 11 Anzeige für übergeordnetes Menü
- 12 Anzeige für Wiedergabemodus
- 13 Anzeige für DNSe-Modus
- 14 Wiedergabe-Fortschrittsbalken
- 15 Aktuelle Wiedergabezeit



- Die Bildschirmdarstellungen dienen nur zur Veranschaulichung. Die tatsächliche Bildschirmanzeige kann von den Abbildungen abweichen.

TOUCHPAD-TASTEN ZUR WIEDERGABESTEUERUNG



Taste [Links]	<p>Tippen Sie drei Sekunden nach Wiedergabestart einmal auf diese Taste, um zum Anfang der aktuellen Datei zurückzukehren.</p> <p>Tippen Sie drei Sekunden nach Wiedergabestart zweimal auf diese Taste, um zur vorhergehenden Datei zu springen.</p> <p>Halten Sie den Finger auf dieser Taste, um in der aktuellen Datei zurückzulaufen.</p>
	<p>Tippen Sie auf diese Taste, um die Wiedergabe zu unterbrechen.</p> <p>Tippen Sie erneut auf diese Taste, um die Wiedergabe fortzusetzen.</p>
Taste [Rechts]	<p>Tippen Sie auf diese Taste, um die nächste Datei wiederzugeben.</p> <p>Halten Sie den Finger auf dieser Taste, um in der aktuellen Datei vorwärtszulaufen.</p>
Taste [Auf] Taste [Ab]	<p>Tippen Sie auf diese Tasten, um die Lautstärke zu erhöhen bzw. zu reduzieren.</p>



HINWEISE

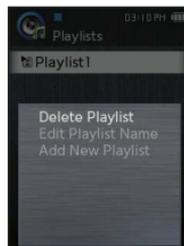
- Bei der Wiedergabe von VBR-Dateien funktioniert die Taste [Links] möglicherweise nicht ordnungsgemäß.

WIEDERGABELISTE AUF DEM MP3-PLAYER ERSTELLEN

Wenn Sie bereits Musikdateien auf den MP3-Player heruntergeladen haben, können Sie ohne EmoDio oder Computer eine Wiedergabeliste mit Ihren Favoriten erstellen.

Wiedergabeliste löschen

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
2. Wählen Sie **<Playlists>** (Wiedergabelisten).
3. Wählen Sie die gewünschte Wiedergabeliste und tippen Sie auf [≡].
4. Wählen Sie **<Delete Playlist>** (Wiedergabeliste löschen).
 - Die gewählte Wiedergabeliste wird gelöscht.



Den Namen der Wiedergabeliste bearbeiten

Führen Sie die oben genannten Schritte 1 – 3 aus.

4. Wählen Sie **<Edit Playlist Name>** (Namen der Wiedergabeliste bearbeiten).
5. Geben Sie den Namen Ihrer Wiedergabeliste ein.
 - [≡]: Der Eingabemodus wird geändert: Sie können von Klein- zu Großbuchstaben und zu Zahlen wechseln.
 - [←]: Hiermit können Sie Zeichen einzeln löschen.
 - [-]: Sie können das Zeichen „-“ einfügen.
 - [OK]: Bestätigen Sie Ihre Einstellung.
 - Der Name der Wiedergabeliste wird geändert.

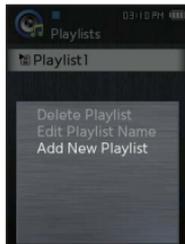


- Wenn der Player nur über eine Wiedergabeliste verfügt, wird diese nicht gelöscht.
- Wiedergabelisten, die nicht mit dem Player erstellt wurden, können nicht gelöscht und bearbeitet werden.

WIEDERGABELISTE AUF DEM MP3-PLAYER ERSTELLEN (Fortsetzung)

Eine neue Wiedergabeliste hinzufügen

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
2. Wählen Sie **<Playlists>** (Wiedergabelisten) und tippen Sie auf [≡].
3. Wählen Sie **<Add New Playlist>** (Neue Wdg.liste hinzuf.).
4. Geben Sie den Namen Ihrer Wiedergabeliste ein.
 - [≡]: Der Eingabemodus wird geändert: Sie können von Klein- zu Großbuchstaben und zu Zahlen wechseln.
 - [←]: Hiermit können Sie Zeichen einzeln löschen.
 - [-]: Sie können das Zeichen „-“ einfügen.
 - [OK]: Bestätigen Sie Ihre Einstellung.
 - Eine neue Wiedergabeliste wird hinzugefügt.



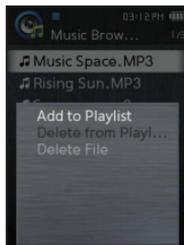
HINWEISE

- Zusätzlich zur Wiedergabeliste 1 können Sie 4 weitere Wiedergabelisten im Player erstellen.
- Weitere Informationen zur Erstellung von Wiedergabelisten in <EmoDio> und deren Übertragung auf den Player finden Sie unter <EmoDio>.

WIEDERGABELISTE AUF DEM MP3-PLAYER ERSTELLEN (Fortsetzung)

Eine Datei zur Wiedergabeliste hinzufügen

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
2. Wählen Sie **<Music Browser>** (Musikbrowser).
3. Wählen Sie die Musikdatei, die Sie hinzufügen möchten, und tippen Sie auf [≡].
4. Wählen Sie **<Add to Playlist>** (In die Wiedergabe.liste).
5. Wählen Sie eine Wiedergabeliste, zu der die gewählte Datei hinzugefügt werden soll.
 - Die ausgewählte Datei wird zur Wiedergabeliste hinzugefügt.

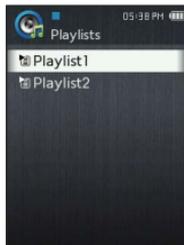


HINWEISE

- In jeder Wiedergabeliste können bis zu 200 Musikdateien gespeichert werden.

Eine Datei einer Wiedergabeliste wiedergeben

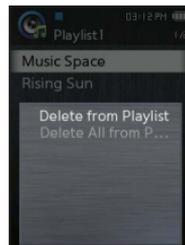
1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
2. Wählen Sie **<Playlists>** (Wiedergabelisten).
3. Wählen Sie die gewünschte Wiedergabeliste aus.
4. Wählen Sie eine Musikdatei zur Wiedergabe aus.
 - Die Musikdatei wird abgespielt.



WIEDERGABELISTE AUF DEM MP3-PLAYER ERSTELLEN (Fortsetzung)

Eine Datei von der Wiedergabeliste entfernen

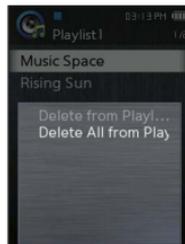
1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
2. Wählen Sie **<Playlists>** (Wiedergabelisten).
3. Wählen Sie die gewünschte Wiedergabeliste aus.
4. Wählen Sie eine Datei zum Entfernen aus und drücken Sie [≡].
5. Wählen Sie **<Delete from Playlist>** (Aus W.g.liste ent.).
 - Die ausgewählte Datei wird aus der Wiedergabeliste gelöscht.



Alle Dateien von der Wiedergabeliste entfernen

Führen Sie die oben genannten Schritte 1 – 3 aus.

4. Tippen Sie auf [≡].
5. Wählen Sie **<Delete All from Playlist>** (Alle aus W.g.liste entf.).
 - Alle Dateien werden aus der Wiedergabeliste gelöscht.



- Eine Datei kann nicht während der Wiedergabe aus der Wiedergabeliste gelöscht werden.

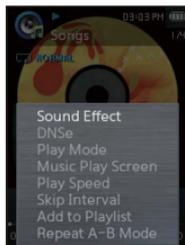
MUSIKMENÜ VERWENDEN

Im Musikmenü können Sie sämtliche Funktionen zur Musikwiedergabe verwalten: z. B. welche Titel und Alben wiederholt werden sollen oder welcher Bildschirmhintergrund während der Wiedergabe angezeigt wird.

Klangeffekt einstellen

Sie können den Klangeffekt für Ihre Lieblingstitel auswählen.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Sound Effect>** (Toneffekt).
3. Wählen Sie einen gewünschten Toneffekt.



Optionen für Klangeffekt

- **Street Mode** (Street-Modus): Wenn Sie auf der Straße Musik hören, können Sie mit dieser Option einige Geräusche herausfiltern und damit von besserer Klangqualität profitieren. Wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 2.
 - **Audio Upscaler** (Audio-Upscaling-Funktion): Mit dieser Funktion können Audiodateien hochskaliert werden, so dass der Klang den Originalbedingungen näher kommt. Die Audio-Upscaling-Funktion steht nur bei Musikdateien mit geringer Qualität zur Verfügung. Wählen Sie **<Off>** (Aus) oder **<On>** (Ein).
-

MUSIKMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Digital Natural Sound Engine (DNSe) einstellen

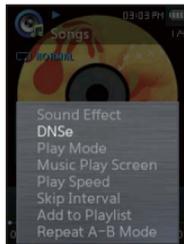
Wählen Sie für jedes Musikgenre den passenden Klang aus.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].

2. Wählen Sie <DNSe>.

3. Wählen Sie die gewünschte DNSe-Option aus.

- Folgende Optionen stehen zur Auswahl: <Auto> (Automatisch), <Normal>, <Studio>, <Rock>, <Classical> (Klassik), <Jazz>, <Ballad> (Ballade), <Club>, <R&B>, <Dance>, <Café>, <Concert> (Konzert), <Church> (Kirche) und <myDNSe>.
- Je nach Genre und anderen, durch EmoDio festgelegte Informationen über die Stimmung wird durch die Einstellung <Auto> (Automatisch) automatisch die entsprechende DNSe gewählt.
- Durch Auswahl von <myDNSe> können Sie verschiedene DNSe-Benutzereinstellungen festlegen und speichern; siehe Seite 43.



HINWEISE

▪ Was ist DNSe?

DNSe ist die Abkürzung für „Digital Natural Sound Engine“. Hierbei handelt es sich um eine von Samsung entwickelte Funktion für spezielle Klangeffekte des MP3-Players. Mit dieser Funktion können Sie verschiedene Klangeinstellungen je nach Musiktyp festlegen und somit das Hörerlebnis noch intensivieren.

- DNSe wird nur dann aktiviert, wenn die Wiedergabegeschwindigkeit auf <Normal> gesetzt wurde.

MUSIKMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Benutzer-DNSE auswählen

Sie können auf dem Player drei verschiedene Benutzer-DNSE festlegen. Mit der EmoDio-Software können bis zu 97 Benutzer-DNSE zur Übertragung auf den Player festgelegt werden. Dadurch können Sie viele verschiedene DNSse-Einstellungen vornehmen und speichern, um den Klang verschiedener Musikrichtungen zu verbessern.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<DNSe>**.
3. Wählen Sie **<myDNSe>**.
4. Wählen Sie die gewünschte Benutzer-DNSE aus und tippen Sie auf die **Taste [Rechts]**.
 - Sie können die DNSe-Benutzeroptionen einstellen.
5. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor und tippen Sie auf [].
 - Die eben eingestellte Benutzer-DNSE wird ausgewählt.
 - Auf Ihrem Player sind unter „myDNSe“ die Benutzer-DNSE <User 1> (Benutzer 1) bis <User 3> (Benutzer 3) verfügbar. Sie können mit EmoDio weitere Benutzer-DNSE erstellen und auf Ihren Player herunterladen.



Optionen für Benutzer-DNSE

Bei Auswahl von <myDNSe> stehen Ihnen die Optionen <EQ>, <3D&BASS>, <Concert Hall> (Konzertsaal) und <Clarity> (Klarheit) zur Verfügung;

- **EQ:** Sie können Frequenzen individuell regeln, um den Klang anzupassen. Für die ausgewählte Frequenz können Sie einen Wert zwischen -10 und +10 einstellen.
- **3D&BASS:** Über diese Option werden Raumklang-Effekt und Tiefenverstärkung eingestellt. Sowohl für <3D> als auch für <BASS> können Sie zwischen den Stufen 0 bis 4 wählen.
- **Concert Hall** (Konzertsaal): Sie können wie in einem echten Konzertsaal die Konzertsaalgröße und die Ebene auswählen. Sie können sowohl für <Size> (Größe) als auch für <Level> (Ebene) zwischen den Stufen <0-3> wählen.
- **Clarity** (Klarheit): Diese Option ermöglicht Ihnen klaren Ton mit optimiertem Klang. Sie können aus dem Bereich <0-2> wählen.

MUSIKMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Benutzer-DNSe auswählen (Fortsetzung)



HINWEISE

- Weitere Informationen zur Einrichtung einer Benutzer-DNSe mit <EmoDio> finden Sie unter <EmoDio>.

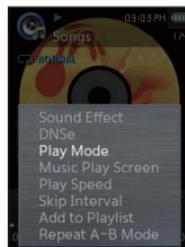
Wiedergabemodus einstellen

Wählen Sie den Wiedergabemodus aus den unten stehenden Optionen.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Play Mode>** (Wiedergabemodus).
3. Wählen Sie den gewünschten Wiedergabemodus aus.

Optionen für den Wiedergabemodus

- **Normal:** Spielt alle Dateien der aktuellen Kategorie einmal in der gelisteten Reihenfolge ab.
 - **Repeat** (Wiederholen): Wiederholt alle Dateien der aktuellen Kategorie.
 - **Repeat One** (1 Tit. wiederh.): Wiederholt eine Datei.
 - **Shuffle** (Zuf.wiederg.): Wiederholt alle Dateien der aktuellen Kategorie in zufälliger Reihenfolge.
-

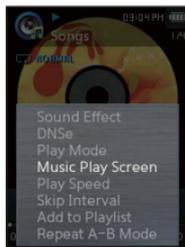


MUSIKMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Bildschirm für die Musikwiedergabe einstellen

Wählen Sie ein Hintergrundbild aus, das während der Musikwiedergabe angezeigt werden soll.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Music Play Screen>** (Wiederg.bildschirm).
3. Wählen Sie den gewünschten Bildschirm für die Musikwiedergabe.



Optionen für den Wiedergabebildschirm

- Wählen Sie aus <Album Art> (Album-Cover), <Auto> (Automatisch), <Passionate> (Leidenschaftlich), <Sweet> (Verliebt), <Calm> (Ruhig), <Exciting> (Aufregend), <Reflection> (Reflexion) und <Album Info.> (Album-Info).
- **Album Art** (Alb.-Cover): Ein Album-Cover wird angezeigt, wenn die entsprechende Information im ID3-Tag der Musikdatei enthalten ist. Beim Album-Cover werden Bilder mit weniger als 2 MB unterstützt.
- **Auto** (Automatisch): Der Bildschirm für die Musikwiedergabe wird je nach Genre und anderen von EmoDio gelieferten Informationen zur Musikstimmung automatisch gewählt.
- **Album Info.** (Album-Info): Wenn in der Musikdatei ein ID3-Tag enthalten ist, werden Information zum Namen des Interpreten, des Albums und zum Genre angezeigt.



▪ Was ist ein ID3-Tag?

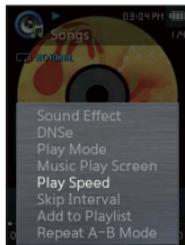
Ein ID3-Tag beinhaltet Informationen zum Titel wie z.B. Titelname, Interpret, Albumname, Jahr, Genre und einen Kommentar.

MUSIKMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Wiedergabegeschwindigkeit einstellen

Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit für Ihre Lieblingsmusik schneller oder langsamer einstellen.

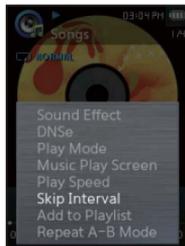
1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Play Speed>** (Wiedergabegeschwindigkeit).
3. Wählen Sie eine gewünschte Wiedergabegeschwindigkeit aus.
 - Wählen Sie zwischen **<Slow 3>** (Langsam 3), **<Slow 2>** (Langsam 2), **<Slow 1>** (Langsam 1), **<Normal>**, **<Fast 1>** (Schnell 1), **<Fast 2>** (Schnell 2) und **<Fast 3>** (Schnell 3).



Sprung-Intervall einstellen

Sie können eine Datei in bestimmten Intervallen durchblättern. Dabei können ein ganzer Titel oder mehrere Sekunden gleichzeitig übersprungen werden.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Skip Interval>** (Sprung-Intervall).
3. Wählen Sie ein gewünschtes Sprung-Intervall aus.
 - Sie können zwischen **<1 Song>** (1 Titel), **<5sec>** (5Sek), **<10sec>** (10Sek), **<30sec>** (30Sek) und **<1min>** (1Min) wählen.



HINWEISE

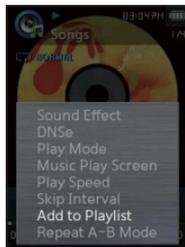
- Die tatsächliche Länge des Sprungintervalls kann bei Dateien mit variabler Bitrate (VBR) oder Ogg-Dateien abweichen.

MUSIKMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Eine Datei zur Wiedergabeliste hinzufügen

Sie können den aktuellen Musiktitel zur gewünschten Wiedergabeliste hinzufügen.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Add to Playlist>** (In die Wiederg.liste).
3. Wählen Sie die gewünschte Wiedergabeliste und drücken Sie [○].
 - Der aktuelle Titel wird zur Wiedergabeliste hinzugefügt.
 - Sie können den Inhalt einer Wiedergabeliste unter <Music> (Musik) → <Playlists> (Wiedergabelisten) im Hauptmenü anzeigen.



- Wenn der aktuelle Titel bereits zu allen Wiedergabelisten hinzugefügt wurde, kann <Add to Playlist> (In die Wiederg.liste) nicht gewählt werden.

MUSIKMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Abschnitt wiederholen

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Stellen eines Titels wiederholt anhören. Diese Funktion ist z. B. zum Erlernen einer Sprache praktisch.

1. Tippen Sie während der Musikwiedergabe auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Repeat A-B Mode>** (Modus „A-B wiederholen“).
3. Tippen Sie am Anfang des Abschnitts, den Sie wiederholen möchten, auf [≡].
 - Der Startpunkt wird gesetzt und die < ♣ > -Marke wird auf dem Wiedergabe-Fortschrittsbalken eingeblendet.
4. Tippen Sie am Ende des Abschnitts, den Sie wiederholen möchten, erneut auf [≡].
 - Die < ♣ > - Marke wird auf dem Wiedergabe-Fortschrittsbalken eingeblendet, und der gewählte Abschnitt wird fortlaufend wiederholt.



Abschnittswiederholung abbrechen

Tippen Sie während der Wiederholung des Abschnitts auf [≡].

- Die Wiederholung des Abschnitts wird abgebrochen.



- Unter den folgenden Umständen wird die Wiederholung automatisch abgebrochen.
 - Wenn der Startpunkt für die Wiederholung festgelegt wurde, der Endpunkt jedoch nicht vor dem Ende des aktuellen Titels liegt;
 - Falls der Endpunkt der Wiedergabe weniger als 3 Sekunden vom Startpunkt entfernt liegt.

Videoclip anzeigen



- **Bevor Sie beginnen** - Schließen Sie die Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku.

VIDEOCLIP ANZEIGEN



1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.

2. Wählen Sie eine Videodatei zur Wiedergabe aus.

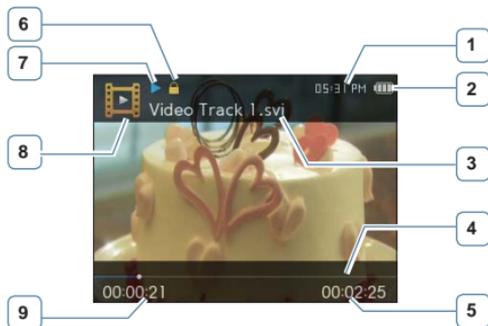
- Die ausgewählte Videodatei wird im Querformat wiedergegeben.



HINWEISE

- Videodateien werden vor der Übertragung auf den Player mit <EmoDio> automatisch in das SVI-Format konvertiert. Auch die Größe der Dateien wird automatisch angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter <EmoDio>.

VIDEOWIEDERGABE-BILDSCHIRM



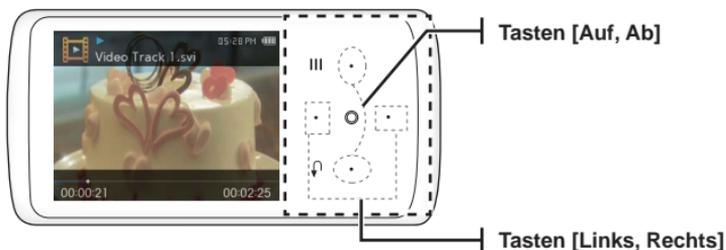
1	Uhrzeit	6	Sperranzeige
2	Akkuladestatus	7	Wiedergabe-, Pausen- und Suchanzeige
3	Dateiname	8	Videomodus-Anzeige
4	Wiedergabe-Fortschrittsbalken	9	Aktuelle Wiedergabezeit
5	Gesamte Wiedergabezeit		



HINWEISE

- Die Bildschirmdarstellungen dienen nur zur Veranschaulichung. Die tatsächliche Bildschirmanzeige kann von den Abbildungen abweichen.

TOUCHPAD-TASTEN ZUR WIEDERGABESTEUERUNG



Taste [Links]	<p>Tippen Sie drei Sekunden nach Wiedergabestart einmal auf diese Taste, um zum Anfang der aktuellen Datei zurückzukehren.</p> <p>Tippen Sie drei Sekunden nach Wiedergabestart zweimal auf diese Taste, um zur vorhergehenden Datei zu springen.</p> <p>Halten Sie den Finger auf dieser Taste, um in der aktuellen Datei zurückzulaufen.</p>
	<p>Tippen Sie auf diese Taste, um die Wiedergabe zu unterbrechen.</p> <p>Tippen Sie erneut auf diese Taste, um die Wiedergabe fortzusetzen.</p>
Taste [Rechts]	<p>Tippen Sie auf diese Taste, um die nächste Datei wiederzugeben.</p> <p>Halten Sie den Finger auf dieser Taste, um in der aktuellen Datei vorwärtszulaufen.</p>
Taste [Auf] Taste [Ab]	<p>Tippen Sie auf diese Tasten, um die Lautstärke zu erhöhen bzw. zu reduzieren.</p>

DATEI MIT LESEZEICHEN ANZEIGEN

Der Punkt, an dem die Wiedergabe der Videodatei zuletzt gestoppt wurde, wird automatisch mit einem Lesezeichen versehen.

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
 - Sie können die Datei mit dem farbigen Lesezeichen in der Liste mit den Videodateien sehen.
 2. Wählen Sie die gewünschte Datei mit Lesezeichen aus.
 - Sie können die Videodatei ab der zuletzt wiedergegebenen Stelle ansehen.
-  ▪ Es können bis zu 10 Lesezeichen gesetzt werden.

HINWEISE



VIDEOMENÜ VERWENDEN

Helligkeit einstellen

Mit dieser Funktion können Sie die Helligkeit des Videobildschirms einstellen.

1. Tippen Sie während der Videowiedergabe auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<Brightness>** (Helligkeit).
3. Wählen Sie die gewünschte Helligkeit aus.
 - Wählen Sie eine Stufe von <0-10> aus.



-  ▪ Das Menü zur Einstellung der Helligkeit kann nur im Video-Bildschirm aufgerufen werden.

HINWEISE

VIDEOMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Digital Natural Sound Engine (DNSe) einstellen

Wählen Sie für jedes Videogenre den passenden Sound.

1. Tippen Sie während der Videowiedergabe auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<DNSe>** (DNSe).
3. Wählen Sie eine gewünschte DNSe-Option aus.
 - Sie können zwischen **<Normal>**, **<Drama>** und **<Action>** (Aktion) wählen.



HINWEISE

▪ Was ist DNSe?

DNSe ist die Abkürzung für „Digital Natural Sound Engine“. Hierbei handelt es sich um eine von Samsung entwickelte Funktion für spezielle Klangeffekte des MP3-Players. Mit dieser Funktion können Sie verschiedene Klangeinstellungen je nach Musiktyp festlegen und somit das Hörerlebnis noch intensivieren.

Automatisches Überspringen festlegen

Sie können automatisch eine Datei mit einer schnelleren Geschwindigkeit und ohne Ton durchlaufen.

1. Tippen Sie während der Videowiedergabe auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<Auto Skip>** (Automatisches Überspringen).
3. Wählen Sie die gewünschte Option für das automatische Überspringen.



- **<Fast Skip 1>** (Schnell überspringen 1): Es werden 4 Sekunden überspringen.
- **<Fast Skip 2>** (Schnell überspringen 2): Es werden 8 Sekunden überspringen.
- **<Fast Skip 3>** (Schnell überspringen 3): Es werden 16 Sekunden überspringen.
- **<Fast Skip 4>** (Schnell überspringen 4): Es werden 32 Sekunden überspringen.



HINWEISE

▪ Das tatsächliche Sprung-Intervall entspricht – abhängig von der Datei – möglicherweise nicht dem von Ihnen festgelegten Intervall.

Automatisches Überspringen abbrechen

Tippen Sie während dem automatischen Überspringen auf [].

- Das automatische Überspringen wird abgebrochen.

Bilder anzeigen

- **Bevor Sie beginnen** - Schließen Sie die Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku.

BILDER ANZEIGEN

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
PICTURES
2. Wählen Sie die gewünschte Bilddatei aus.
 - Das ausgewählte Bild wird angezeigt.



Zum vorherigen/nächsten Bild blättern

Halten Sie den Player quer, und tippen Sie auf die **Taste [Links, Rechts]**.

- Das vorherige/nächste Bild wird angezeigt.

Tasten [Auf, Ab]



Tasten [Links, Rechts]

<Geräteansicht: Querformat>



HINWEISE

-  wird angezeigt, falls die Bilddateien fehlerhafte Miniaturbilddaten enthalten.
- Einige Bilder werden eventuell langsam geladen.
- Wenn Sie Bilddateien mit <EmoDio> auf den Player übertragen, werden diese zuvor automatisch in das JPG-Format konvertiert. Auch die Größe der Dateien wird automatisch angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter <EmoDio>.

BILDANZEIGE-BILDSCHIRM

Bildvorschau-Bildschirm



- | | |
|---|---|
| 1 | Anzeige für übergeordnetes Menü |
| 2 | Uhrzeit |
| 3 | Akkuladezustand |
| 4 | Anzeige für aktuelle Datei/
Gesamtanzahl der Dateien |
| 5 | Sperranzeige |
| 6 | Status der Musikwiedergabe |
| 7 | Bildmodus-Anzeige |
| 8 | Dateiname |
| 9 | Miniaturbilder |



- Die Bildschirmdarstellungen dienen nur zur Veranschaulichung. Die tatsächliche Bildschirmanzeige kann von den Abbildungen abweichen.

BILDMENÜ VERWENDEN

Bilder während der Musik- oder Radiowiedergabe anzeigen

Während der Musik- oder Radiowiedergabe können Sie Bilder anschauen.

1. Tippen Sie während der Bildanzeige auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<Music On>** (Musik ein) oder **<FM Radio On>** (UKW-Radio ein).
 - Bei jedem Tippen auf die Option **<Music On>** (Musik ein) oder **<FM Radio On>** (UKW-Radio ein) wird die Tonwiedergabe ein- bzw. wieder ausgeschaltet.



Diashow anzeigen

1. Tippen Sie während der Bildanzeige auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<Start Slideshow>** (Start der Diaschau).
 - Das Symbol [] wird auf dem Bildschirm angezeigt, und die Diashow wird gestartet.



BILDMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Diashow anhalten

1. Tippen Sie während der Anzeige einer Diashow auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Stop Slideshow>** (Diaschau beenden).
 - Die Diashow wird nun angehalten.



HINWEISE

- Sie können eine Diashow auch anhalten, indem Sie während der Diashow-Anzeige auf [○] tippen.

Geschwindigkeit für Diashow auswählen

1. Tippen Sie während der Bildanzeige auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Slideshow Speed>** (Diaschau-Geschw.).
3. Wählen Sie die gewünschte Geschwindigkeit aus.
 - Sie können zwischen **<Fast>** (Schnell), **<Normal>** und **<Slow>** (Langsam) wählen.



BILDMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Bild vergrößern

Sie können ein Bild heranzoomen.

1. Tippen Sie während der Bildanzeige auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<Zoom>** (Zoom).
3. Wählen Sie den gewünschten Zoomfaktor aus.
 - Sie können zwischen **<100%>**, **<200%>** und **<400%>** wählen.
4. Tippen Sie auf [**Auf, Ab, Links, Rechts**], um den zu vergrößernden Bildausschnitt auszuwählen.



Zoom-Modus beenden

Tippen Sie während der Anzeige eines mit Zoom vergrößerten Bilds auf [].



HINWEISE

- Je größer die Bilddatei ist, desto mehr Zeit wird für das Zoomen benötigt.

BILDMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Ein Bild drehen

Sie können Bilder nach Belieben drehen.

1. Tippen Sie während der Bildanzeige auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<Rotate>** (Drehen).
3. Wählen Sie den gewünschten Winkel aus.
 - Sie können zwischen <Left 90°> (90° links), <Right 90°> (90° rechts) und <180°> wählen.



BILDMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Bild als Bildschirmhintergrund auswählen

Sie können ein Bild als Bildschirmhintergrund auswählen.

1. Wählen Sie eine Bilddatei aus, die Sie als Hintergrundbild verwenden möchten, und tippen Sie auf [≡].
2. Wählen Sie **<Select as My Skin>** (Als M. Des. wählen) → **<Yes>** (Ja).
 - Das ausgewählte Bild wird als Bildschirmhintergrund verwendet.



Übergangseffekt ändern

Mit dem Übergangseffekt können Sie einstellen, wie von einem Bild auf das nächste gewechselt wird.

1. Tippen Sie während der Bildanzeige auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Transition Effect>** (Übergangseffekt).
3. Wählen Sie einen gewünschten Übergangseffekt aus.
 - Wählen Sie zwischen folgenden Optionen: **<Off>** (Aus), **<Auto>** (Automatisch), **<Fade>** (Ein/Ausblenden), **<Checkers>** (Schachbrett), **<Push>** (Schieben), **<Flip>** (Umblättern) und **<Iris>** (Blende).



Texte anzeigen

Ob ein Roman, das Manuskript einer neuen Geschichte oder Ihre Forschungsarbeit – dank Ihres MP3 Players können Sie alle Texte lesen und dabei gleichzeitig Musik hören!



- **Bevor Sie beginnen** - Schließen Sie die Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku. Legen Sie die gewünschte Sprache für Texte fest; siehe Seite 65.

TEXTE ANZEIGEN

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.

TEXTS

2. Wählen Sie die gewünschte Textdatei aus.

- Der Text wird nun angezeigt.
- Zur Anzeige im Vollbildmodus halten Sie den Finger auf [].
Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, halten Sie den Finger nochmals länger auf [].



Zur vorherigen/nächsten Seite blättern

Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**.

- Halten Sie den Finger auf [Links, Rechts], um fortlaufend vor oder zurück zu blättern.



HINWEISE

- Von Ihrem MP3-Player werden im Textmodus TXT-Dateien unterstützt.

DATEI MIT LESEZEICHEN ANZEIGEN

Der Punkt, an dem die Wiedergabe der Textdatei zuletzt gestoppt wurde, wird automatisch mit einem Lesezeichen versehen.

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.

TEXTS

- Sie können die Datei mit dem farbigen Lesezeichen in der Liste mit den Textdateien sehen.

2. Wählen Sie die gewünschte Datei mit Lesezeichen aus.

- Sie können die Textdatei ab der Stelle, bis zu der diese zuletzt wiedergegeben wurde, lesen.



HINWEISE

- Es können bis zu 10 Lesezeichen gesetzt werden.

TEXTMENÜ VERWENDEN

Texte während der Musik- oder Radiowiedergabe anzeigen

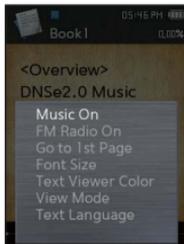
Während der Musik- oder Radiowiedergabe können Sie Texte lesen.

1. Tippen Sie während der Textanzeige auf die Taste

[≡].

2. Wählen Sie **<Music On>** (Musik ein) oder **<FM Radio On>** (UKW-Radio ein).

- Jedes Mal, wenn Sie **<Music On>** (Musik ein) oder **<FM Radio On>** (UKW-Radio ein) wählen, wird der Ton entweder ein- oder ausgeschaltet.

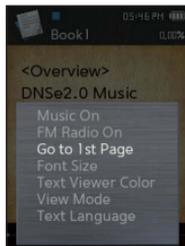


TEXTMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Zur ersten Seite gelangen

So können Sie die Textdatei von Anfang an anzeigen.

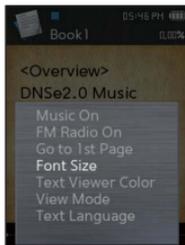
1. Tippen Sie während der Textanzeige auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Go to 1st Page>**
(Zur ersten Seite wechseln) → **<Yes>** (Ja).
 - Die erste Seite der Textdatei wird angezeigt.



Schriftgröße ändern

Sie können die Schriftgröße des Texts ändern.

1. Tippen Sie während der Textanzeige auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **** (Schriftgröße).
3. Wählen Sie eine gewünschte Schriftgröße aus.
 - Sie können zwischen **<Small>** (Klein), **<Medium>** (Mittel) und **<Large>** (Groß) wählen.

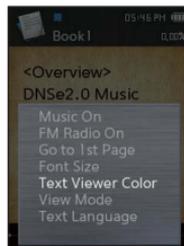


TEXTMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Farbe des Textbetrachters einstellen

Wählen Sie die Farbe, in welcher der Text angezeigt werden soll.

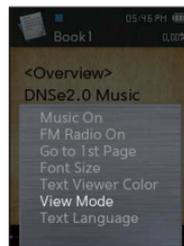
1. Tippen Sie während der Textanzeige auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Text Viewer Color>** (Farbe d. Textbetr.).
3. Wählen Sie die gewünschte Farbe für die Textanzeige aus.
 - Sie können eine Farbe aus den Optionen <Type 1> (Typ 1) bis <Type 6> (Typ 6) auswählen.



Textanzeigemodus einstellen

Text kann horizontal und vertikal angezeigt werden.

1. Tippen Sie während der Textanzeige auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<View Mode>** (Anzeigemodus).
3. Wählen Sie den gewünschten Anzeigemodus aus.
 - Wählen Sie entweder <Vertical> oder <Horizontal> wählen.
 - Wählen Sie <Vertical>, um den Text vertikal anzuzeigen. Wählen Sie <Horizontal>, um den Text zu drehen und im Querformat anzuzeigen.



TEXTMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

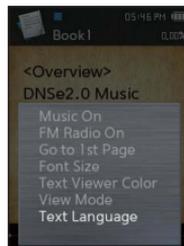
Sprache für den Text einstellen

Sie können eine Sprache für die Textanzeige auswählen.

1. Tippen Sie während der Textanzeige auf die Taste [☰].

2. Wählen Sie **<Text Language>** (Text-Sprache).

- <English>, <Korean>, <French>, <German>, <Italian>, <Japanese>, <Chinese(S)>, <Chinese(T)>, <Spanish>, <Russian>, <Hungarian>, <Dutch>, <Polish>, <Portuguese>, <Swedish>, <Thai>, <Finnish>, <Danish>, <Norwegian>, <Afrikaans>, <Basque>, <Catalan>, <Czech>, <Estonian>, <Greek>, <Hrvatski>, <Icelandic>, <Romanian>, <Slovak>, <Slovene>, <Turkish>, <Vietnamese>.



3. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus.

- Sie können jetzt Textdateien in der ausgewählten Sprache anzeigen.



HINWEISE

- Die Liste der unterstützten Sprachen kann sich ändern oder ergänzt werden.

UKW-Radio verwenden

- **Bevor Sie beginnen** - Schließen Sie die Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku.

UKW-RADIO VERWENDEN

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.

- Der UKW-Radioempfang wird aktiviert.



Stummfunktion verwenden

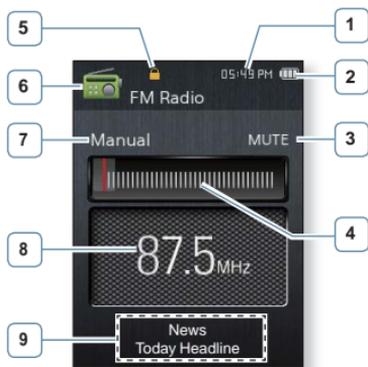
Tippen Sie bei eingeschaltetem Radio auf []

- Tippen Sie erneut auf [], um den Ton wieder zu aktivieren.



- Schließen Sie zur Sendersuche bzw. zum Einstellen von Sendern immer die Ohrhörer an den Player an.
Die Ohrhörer dienen gleichzeitig als Antenne für den UKW-Radioempfang.
- In Gegenden mit schlechtem Empfang findet der Player unter Umständen keine Sender.

UKW-RADIO-BILDSCHIRM



1	Uhrzeit
2	Akkuladestatus
3	Anzeige für Stummschaltung
4	Position auf der Frequenzskala
5	Sperranzeige
6	Radiomodus-Anzeige
7	Anzeige für manuellen Sendereinstellmodus/Modus für gespeicherte Sender
8	Aktuelle Frequenz (MHz)
9	RDS-Anzeige



▪ Was ist RDS?

RDS (Radio Data System) ermöglicht den Empfang und das Anzeigen von Senderinformationen. Informationen zum Programm, zu Nachrichten, Sport, Musik oder zum Radiosender werden auf dem Display angezeigt.

- Falls das UKW-Radiosignal schwach ist, kann die RDS-Information gegebenenfalls nicht angezeigt werden.
- Die Bildschirmdarstellungen dienen nur zur Veranschaulichung. Die tatsächliche Bildschirmanzeige kann von den Abbildungen abweichen.

UKW-RADIOMENÜ VERWENDEN

UKW-SENDER EINSTELLEN

Halten Sie im manuellen Sendereinstellmodus den Finger kurz auf der **Taste [Links, Rechts]**.

- Der Suchvorgang stoppt bei der Senderfrequenz, die nach dem Freigeben der Taste am nächsten liegt.

oder:

Tippen Sie auf die **Taste [Links, Rechts]**, um im manuellen Sendereinstellmodus die Frequenzen einzeln zu durchlaufen.

- Bei jedem Antippen der Taste wird die Senderfrequenz um 0,05 MHz verringert oder erhöht.



UKW-RADIOMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Zum Modus für gespeicherte Sender wechseln

Wählen Sie diesen Modus, um einen der bereits gespeicherten UKW-Sender aufzurufen.

1. Tippen Sie im manuellen Sendereinstellmodus auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Go to Preset Mode>**
(Zu gespeich. Send.n.).



- Wenn keine Sender gespeichert sind, wechselt der Player nicht in den <Preset Mode> (Modus für gesp. Sender).



Zum manuellen Modus wechseln

Wählen Sie diesen Modus, um eine Senderfrequenz im UKW-Bereich manuell einzustellen.

1. Tippen Sie im Modus für gespeicherte Sender (Preset) auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<Go to Manual Mode>**
(Zu manuellem Modus).



UKW-RADIOMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Sender speichern

Sie können bis zu 30 Sender auf Ihrem MP3-Player speichern und mit nur einem Tastendruck aufrufen.

Manuell – nur ausgewählte Sender speichern:

1. Wählen Sie einen Sender aus, um diesen im manuellen Modus zu speichern, und tippen Sie dann auf [].
2. Wählen Sie **<Add to Preset>** (Sender speichern).
 - Der ausgewählte Sender wird unter dem nächsten freien Speicherplatz gespeichert.



Automatisch – alle vom Player empfangenen Sender automatisch speichern:

1. Tippen Sie im Modus FM Radio (UKW-Radio) auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<Auto Preset>** (Autom. Sendersp.) → **<Yes>** (Ja).

Automatische Senderspeicherung abbrechen

Um die automatische Senderspeicherung abzubrechen, tippen Sie auf [].

- Die automatische Senderspeicherung wird abgebrochen, und nur die bis dahin eingestellten Sender werden gespeichert.

UKW-RADIOMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

Gespeicherte Sender aufrufen

Tippen Sie im Modus für gespeicherte Sender (Preset) auf die **Taste [Links, Rechts]**.

- Bei jedem Antippen einer Taste werden die gespeicherten Radiosender nacheinander aufgerufen.



Sender löschen

Folgen Sie im Modus FM Radio (UKW-Radio) den unten angeführten Schritten, um Sender zu löschen.

1. Suchen Sie im Modus für gespeicherte Sender einen gespeicherten Sender, den Sie löschen möchten, und tippen Sie auf [≡].
2. Wählen Sie **<Delete from Preset>** (Sender löschen).
 - Der ausgewählte Sender wird gelöscht.



UKW-RADIOMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

UKW-Radioaufnahmen erstellen

Sie können beim Hören von Radiosendungen jederzeit eine UKW-Radioaufnahme erstellen.

1. Wählen Sie einen Sender, den Sie im Modus „UKW-Radio“ aufnehmen möchten, und tippen Sie anschließend auf [].
2. Wählen Sie **<Start Recording>** (Aufnahme starten).

- Die Aufnahme wird gestartet.



- Sie können UKW-Radioprogramme auch aufnehmen, indem Sie im UKW-Radiomodus die Taste [] gedrückt halten.



Aufnahme beenden

1. Tippen Sie während der Aufnahme auf [].
 - Es wird eine Meldung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob Sie die aufgenommene Datei wiedergeben möchten.
2. Wählen Sie **<Yes>** (Ja) oder **<No>** (Nein).
 - Bei **<Yes>** (Ja) startet die Wiedergabe der aufgenommenen Datei.
 - Bei **<No>** (Nein) wird die aufgenommene Datei nicht wiedergegeben.



- Die aufgenommene Datei wird im MP3-Format gespeichert.
- Die aufgenommene Datei wird im **<File Browser>** (Dateibrowser) unter **<Recorded Files>** (Aufgenommene Dateien) → **<FM Radio>** (UKW-Radio) gespeichert.
 - Jede Aufnahmedatei kann eine Länge von bis zu 8 Stunden haben.
 - Mit dem Player können Sie Aufnahmen bis zu einer Gesamtlänge von rund 17 Stunden machen (bei 128 kbit/s und 1 GB).
 - Sie können maximal 999 aufgenommene Radiodateien speichern.



UKW-RADIOMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

UKW-Aufnahmequalität festlegen

Sie können die Qualität von UKW-Radioaufnahmen festlegen.

1. Tippen Sie im Modus FM Radio (UKW-Radio) auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<REC Quality>** (Aufnahmequal.).
3. Wählen Sie die gewünschte Aufnahmequalität aus.
 - Wählen Sie zwischen folgenden Optionen:
<Super High(128kbps)> (Sehr hoch (128 kbit/s)),
<High(96kbps)> (Hoch (96 kbit/s)), <Normal(64kbps)> (Normal (64 kbit/s)).
 - Je besser die Qualität, desto größer ist die Datei.



UKW-Empfangsempfindlichkeit einstellen

Die Anzahl der empfangbaren UKW-Sender lässt sich mit Hilfe von <FM Reception> (Radioempfang) regulieren.

1. Tippen Sie im Modus FM Radio (UKW-Radio) auf die Taste [≡].
2. Wählen Sie **<FM Reception>** (Radioempfang).
3. Wählen Sie die gewünschte Einstellung aus.
 - Sie können zwischen <High> (Hoch), <Middle> (Mittel) und <Low> (Niedrig) wählen.
 - Mit der Einstellung <High> (Hoch) empfangen Sie die meisten Sender.



UKW-RADIOMENÜ VERWENDEN (Fortsetzung)

UKW-Bereich einstellen

Vor einer Reise ins Ausland können Sie den UKW-Bereich ändern.

1. Tippen Sie im Modus FM Radio (UKW-Radio) auf die Taste [].
2. Wählen Sie **<FM Region>** (UKW-Bereich).
3. Wählen Sie den gewünschten UKW-Bereich aus.



- Frequenzbereich nach Region

Worldwide (weltweit)	Suche nach Sendern zwischen 87,50 MHz und 108,00 MHz in Schritten von 50 kHz.
USA	Suche nach Sendern im Bereich von 87,5 MHz bis 108,0 MHz in Schritten von 100 kHz.
Korea	
Japan	Suche nach Sendern im Bereich von 76,0 MHz bis 108,0 MHz in Schritten von 100 kHz.

4. Wählen Sie **<Yes>** (Ja) oder **<No>** (Nein).

- Wählen Sie **<Yes>** (Ja), um Sender im gewählten Bereich automatisch zu speichern, und wählen Sie **<No>**, um nur den Bereich zu ändern.



- Wenn Sie die Einstellung für **<FM Region>** (UKW-Bereich) des Players ändern, werden die gespeicherten Radiosender gelöscht.
- Der UKW-Bereich kann je nach Aufenthaltsort geändert werden.

Datacasts anzeigen

Über Datacasts können Sie automatisch aktualisierte Informationen empfangen, ohne dass Sie häufig besuchte Websites mit News, Blogs oder anderem benutzerdefinierten Inhalt (UCC) jedes Mal aufrufen müssen.

- **Bevor Sie beginnen** - Übertragen Sie die gewünschten Datacast-Inhalte mit Hilfe von <EmoDio> auf den MP3-Player. Schließen Sie die Ohrhörer an, schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku.

DATACASTS ANZEIGEN

Sie können Inhalte anzeigen, die unter <Datacasts> hinzugefügt wurden.

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.
2. Wählen Sie den gewünschten Kanal aus.

- Symbol  : Musikdatei
- Symbol  : Videodatei
- Symbol  : Bilddatei
- Symbol  : Textdatei

3. Wählen Sie eine Datei aus.
 - Die ausgewählte Datei wird wiedergegeben.



- Ausführliche Anweisungen finden Sie unter <Datacasts> in <EmoDio>.



Premiumpaket-Funktionen

SPRACHAUFNAHMEN ERSTELLEN

Sie können Sprachaufnahmen erstellen.

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.

PRIME PACK

2. Wählen Sie **<Voice REC>** (Sprachaufn.).

3. Tippen Sie auf [].

- Die Aufnahme wird gestartet.



HINWEISE

- Sie können auch aufnehmen, indem Sie die Taste [] gedrückt halten.



ACHTUNG

- Halten Sie das Mikrofon weder zu nah an die Aufnahmequelle noch zu weit weg, da in beiden Fällen die Aufnahmequalität beeinträchtigt werden kann.
- Bei schwachem Akkuladestatus erfolgt die Aufnahme möglicherweise nicht korrekt.



Aufnahme beenden

1. Tippen Sie während der Aufnahme auf [].

- Es wird eine Meldung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob Sie die aufgenommene Datei wiedergeben möchten.

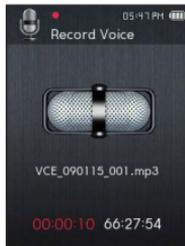
2. Wählen Sie **<Yes>** (Ja) oder **<No>** (Nein).

- Bei **<Yes>** (Ja) startet die Wiedergabe der aufgenommenen Datei.
- Bei **<No>** (Nein) wird die aufgenommene Datei nicht wiedergegeben.



HINWEISE

- Die aufgenommene Datei wird im MP3-Format gespeichert.
- Die aufgenommene Datei wird im **<File Browser>** (Dateibrowser) unter **<Recorded Files>** (Aufgenommene Dateien) → **<Voice>** (Sprache) gespeichert.
 - Jede Aufnahmezeit kann eine Länge von bis zu 8 Stunden haben.
 - Mit dem Player können Sie Aufnahmen bis zu einer Gesamtlänge von rund 17 Stunden machen (bei 128 kbit/s und 1 GB).
 - Sie können maximal 999 Sprachaufnahme-dateien speichern.



SPRACHAUFNAHMEN ERSTELLEN (Fortsetzung)

Qualität von Sprachaufnahmen festlegen

Sie können die Qualität von Sprachaufnahmen festlegen.

1. Tippen Sie im Sprachaufnahmemodus auf [≡].
2. Wählen Sie **<Voice REC Quality>**
(Qual. der Sprachaufn.).
3. Wählen Sie die gewünschte Aufnahmequalität aus.
 - Wählen Sie zwischen folgenden Optionen:
<Super High(128kbps)> (Sehr hoch (128 kbit/s)),
<High(96kbps)> (Hoch (96 kbit/s)), <Normal(64kbps)>
(Normal (64 kbit/s)).
 - Je besser die Qualität, desto größer ist die Datei.



Aufgenommene Dateien wiedergeben

Sie können aufgenommene Dateien wiedergeben.

1. Tippen Sie im Sprachaufnahmemodus auf [≡].
2. Wählen Sie **<Recorded Files>**
(Aufgenommene Dateien).
3. Wählen Sie die gewünschte Sprachaufnahmedatei aus.
 - Die Aufnahme-datei wird abgespielt.



VIDEOSPIELE SPIELEN

Auf Ihrem MP3-Player stehen für Sie spannende Spiele bereit!

 ▪ **Bevor Sie beginnen** - Schalten Sie den Player ein, und überprüfen Sie den Akku.

1. Wählen Sie das **Symbol**  im Hauptmenü.

PRIME PACK

2. Wählen Sie **<Games>** (Spiele).

3. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus.



HINWEISE

- Spiele können ohne vorherige Ankündigung hinzugefügt oder geändert werden.
- Ausführlichere Informationen finden Sie im Hilfeabschnitt des jeweiligen Spiels.



Bubble Smile

Sie müssen so viele Punkte wie möglich erzielen, indem Sie die Seifenblasen drehen, so dass horizontal oder diagonal Reihen gleichfarbiger Seifenblasen entstehen. Diese platzen dann und werden als Punkte gewertet.

Tippen Sie auf **[Auf, Ab, Links, Rechts]**, um eine Kombination aus drei Blasen auszuwählen.

Tippen Sie auf **[☰]**, um die Blasen im Uhrzeigersinn zu drehen.

Tippen Sie auf **[↶]**, um die Blasen entgegen dem Uhrzeigersinn zu drehen.

Sie können nur dann Punkte erzielen, wenn zumindest drei Blasen miteinander verbunden werden.



VIDEOSPIELE SPIELEN (Fortsetzung)

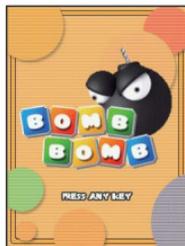
BOMB BOMB

Dies ist ein Denkspiel, bei dem Sie die Position von drei Blöcken so ändern müssen, dass die Farbe des als Hammer gekennzeichneten Blocks mit der Farbe der bereits aufgestapelten Blöcke übereinstimmt. Dadurch verschwinden die Blöcke. Beseitigen Sie so viele Blöcke wie möglich.

Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, um die Blöcke nach links oder rechts zu schieben.

Tippen Sie auf **[Auf]**, um die Position der Blöcke horizontal oder vertikal zu ändern.

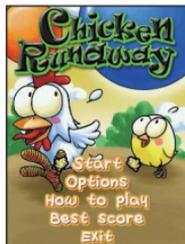
Verwenden Sie die Taste **[Ab]**, um die Blöcke fallen zu lassen.



Chicken Runaway

In diesem Spiel müssen Sie die Henne und die Küken nach links oder rechts bewegen, um den Bällen aus dem Himmel auszuweichen und Henne und Küken möglichst lange zu schützen.

Tippen Sie auf **[Links, Rechts]**, um die Henne nach links oder rechts zu bewegen.



Fehlersuche

Falls ein Problem mit dem MP3-Player auftritt, suchen Sie zunächst in dieser Liste nach einer Lösung. Besteht das Problem weiterhin, wenden Sie sich an den Kundendienst von Samsung in Ihrer Nähe.

PROBLEM	LÖSUNG
Das Gerät lässt sich nicht einschalten	<ul style="list-style-type: none">• Das Gerät kann bei vollständig entladenerm Akku nicht eingeschaltet werden. Laden Sie den Akku auf, und schalten Sie das Gerät erneut ein.• Drücken Sie die Reset-Taste, um den Player zurückzusetzen.
Die Tasten funktionieren nicht	<ul style="list-style-type: none">• Überprüfen Sie, ob die Sperrfunktion aktiviert ist, so dass sämtliche Tasten gesperrt sind.• Überprüfen Sie, ob Sie die für die auszuführende Funktion geeigneten Tasten oder Symbole gedrückt haben.• Drücken Sie die Reset-Taste, um den Player zurückzusetzen.
Das Display lässt sich nicht einschalten	<ul style="list-style-type: none">• Das Display ist bei direkter Sonneneinstrahlung möglicherweise nicht ablesbar.• Eventuell wurde das Display mit folgender Option ausgeschaltet: <Settings> (Einstellg.) → <Display> → <Display Off Time> (Display aus). Tippen Sie auf eine beliebige Taste, um zu überprüfen, ob das Display wieder eingeschaltet wird.
Das Gerät schaltet sich aus	<ul style="list-style-type: none">• Bei vollständig entladenerm Akku schaltet sich das Gerät aus. Laden Sie den Akku auf.• Wenn die Option <Auto Power Off> (Autom. ausschalten) unter <Settings> (Einstellg.) → <System> (System) gewählt wurde, wird der Player im Pausenmodus ausgeschaltet. Schalten Sie den Player ein.

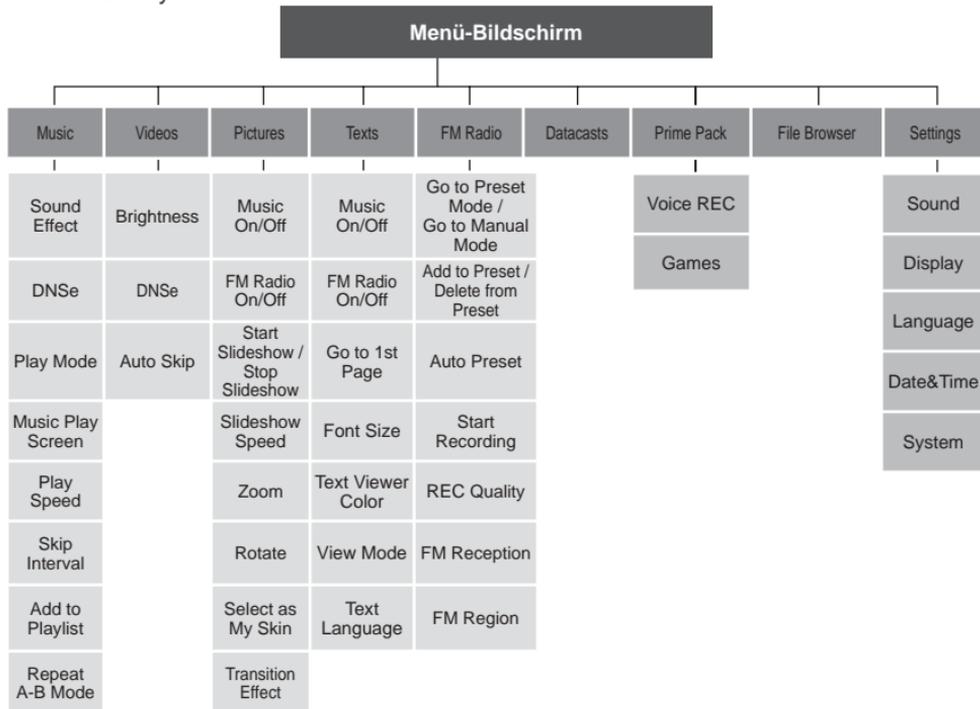
PROBLEM	LÖSUNG
Die Lebenszeit des Akkus weicht u. U. von den Angaben im Handbuch ab	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lebensdauer des Akkus hängt vom Klangmodus und der Displayeinstellung ab. • Wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum sehr hohen oder niedrigen Temperaturen aussetzen, kann sich die Lebensdauer des Akkus verkürzen.
Fehlfunktionen des EmoDio-Programms	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie, ob Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt.
Verbindung mit dem PC ist nicht möglich	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie, ob das USB-Kabel korrekt angeschlossen wurde, und versuchen Sie es erneut. • Führen Sie auf Ihrem PC ein Windows-Update aus. Wählen Sie die gewünschten Updates und Service Packs aus, und starten Sie die Aktualisierung. Starten Sie den PC neu, und stellen Sie die Verbindung wieder her.
Die Datenübertragungsrates ist zu niedrig	<ul style="list-style-type: none"> • Die Datenübertragungsrate ist gering, wenn Sie gleichzeitig mehrere Programme (einschließlich EmoDio) auf dem PC ausführen. Schließen Sie nicht benötigte Programme, und versuchen Sie es erneut.
Die Wiedergabe funktioniert nicht	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie, ob Dateien im Speicher des Players vorhanden sind. • Überprüfen Sie, ob die gewählte Musikdatei beschädigt ist. • Überprüfen Sie, ob der Akku ausreichend geladen ist.
Sie können keine Dateien hochladen	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie, ob das USB-Kabel richtig angeschlossen ist. Schließen Sie es gegebenenfalls noch einmal an. • Überprüfen Sie, ob der Speicher voll ist. • Drücken Sie die Reset-Taste, um den Player zurückzusetzen.

PROBLEM	LÖSUNG
<p>Es fehlen Dateien bzw. Daten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie, ob sich das USB-Kabel gelockert hat. Wenn dies der Fall ist, kann es zu schweren Schäden an Dateien/Daten und am Player führen. Für Datenverlust übernimmt Samsung keine Haftung.
<p>Ungewöhnliche Zeitangabe während der Wiedergabe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie, ob die Datei im VBR-Format (Variable Bitrate) gespeichert ist. In diesem Fall wird die Wiedergabezeit evtl. nicht korrekt angezeigt.
<p>Fehlerhafte Anzeige des Dateinamens</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie im Menübildschirm über die Optionen <Settings> (Einstellungen) → <Language> (Sprache) → <Contents> (Inhalt) die richtige Sprache ein, und aktualisieren Sie die Bibliothek manuell.
<p>Der Player wird heiß</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Während des Ladevorgangs kann es zu Wärmeentwicklung kommen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Lebensdauer oder die Funktionen des Produkts.
<p>Während der Videowiedergabe wird eine Meldung eingeblendet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laden Sie den Videoclip erneut mit EmoDio herunter.

Anhang

MENÜ-ÜBERSICHT

Kurzübersicht über die Organisationsstruktur der Menüs und Funktionen des MP3-Players.



TECHNISCHE DATEN

Modellname	YP-Q2
Leistung	5,0 V Gleichspannung / 500 mA
Kapazität des integrierten Akkus	580 mAh / 3,7 V Gleichspannung
Kompatible Dateiformate	AUDIO: MPEG1 Layer3 (32 kbit/s – 320 kbit/s, 32 kHz – 48 kHz), MPEG2 Layer3 (8 kbit/s – 160 kbit/s, 16 kHz – 24 kHz), MPEG2.5 Layer3 (8 kbit/s – 160 kbit/s, 8 kHz - 12 kHz), WMA (8 kbit/s – 320 kbit/s, 8 kHz – 48 kHz), Ogg (Q0-Q10), FLAC (Freier verlustfreier Audio-Codec) VIDEO: SVI (Video: MPEG4, Audio: MP3 (44,1 kHz, 128 kbit/s), WMV (WMV9 Simple Profile, Max. 860 kbit/s, WMA Audio Spec), Auflösung: 320 x 240, Bildwiederholrate: 30 Bilder pro Sekunde BILDER: JPEG (Baseline) unter 5 MB
Unterstützte Anzahl Ordner/Dateien	Ordner: max. 1000 / Datei: max. 6000 (einschl. Ordner)
Ausgangsleistung Ohrhöreranschluss	20 mW/Kanal (basierend auf 16 Ω)
Frequenzbereich	40 Hz ~ 20 kHz
Signal/Rausch-Abstand	90 dB (mit 20 kHz-Filter)
Betriebsdauer	Musik: max. 50 Stunden (MP3 128 kbit/s, Lautstärke: 15, normaler Tonmodus, LCD aus) Video: max. 4 Stunden (Helligkeit: 5, Lautstärke: 15, normaler Tonmodus, LCD aus)

Umgebungstemperatur bei Betrieb		-5 ~ 35°C		
Gehäuse		Kunststoff		
Gewicht		58 g		
Abmessungen (B x H x T)		49 X 101 X 9,9 mm		
UKW-Radio	UKW-Frequenz	87,5 ~ 108,0 MHz	Gesamtklirrfaktor UKW	1 %
	UKW-Signal/Rausch-Abstand	55 dB	Nutzbare UKW-Empfindlichkeit	38 dB μ

Der Inhalt dieses Handbuchs kann aufgrund von Weiterentwicklung ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

LIZENZ

Das Gerät, zu dem dieses Benutzerhandbuch gehört, unterliegt den Bestimmungen zum geistigen Eigentum dritter Personen (Urheberrechtsschutz). Die Lizenz beschränkt sich auf die private, nichtkommerzielle Nutzung durch Endverbraucher im Zusammenhang mit lizenzierten Inhalten. Es sind keinerlei Rechte für die kommerzielle Nutzung erteilt. Die Lizenz erstreckt sich lediglich auf dieses Gerät und deckt keine unlizenzierten Produkte oder Prozesse gem. ISO/IEC 11172-3 oder ISO/IEC 13818-3, die mit diesem Gerät verkauft oder durchgeführt werden. Die Lizenz erstreckt sich lediglich auf die Verwendung dieses Gerätes zum Kodieren/Dekodieren von Musik-/Videodateien gem. ISO/IEC 11172-3 oder ISO/IEC 13818-3. Im Rahmen der Lizenz werden keine Rechte für Produktmerkmale oder Funktionen gewährt, die nicht der ISO/IEC 11172-3 oder ISO/IEC 13818-3 entsprechen.

KORREKTE ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN (ELEKTROSCHROTT)

(In den Ländern der Europäischen Union und anderen europäischen Ländern mit einem separaten Sammelsystem)

Die Kennzeichnung auf dem Produkt, auf Zubehörteilen bzw. auf der dazugehörigen Dokumentation gibt an, dass das Produkt und Zubehörteile (z. B. Ladegerät, Kopfhörer, USB-Kabel) nach ihrer Lebensdauer nicht zusammen mit dem normalen Haushaltsmüll entsorgt werden dürfen. Entsorgen Sie dieses Gerät und Zubehörteile bitte getrennt von anderen Abfällen, um der Umwelt bzw. der menschlichen Gesundheit nicht durch unkontrollierte Müllbeseitigung zu schaden. Helfen Sie mit, das Altgerät und Zubehörteile fachgerecht zu entsorgen, um die nachhaltige Wiederverwertung von stofflichen Ressourcen zu fördern. Private Nutzer wenden sich an den Händler, bei dem das Produkt gekauft wurde, oder kontaktieren die zuständigen Behörden, um in Erfahrung zu bringen, wo sie das Altgerät bzw. Zubehörteile für eine umweltfreundliche Entsorgung abgeben können. Gewerbliche Nutzer wenden sich an ihren Lieferanten und gehen nach den Bedingungen des Verkaufsvertrags vor. Dieses Produkt und elektronische Zubehörteile dürfen nicht zusammen mit anderem Gewerbemüll entsorgt werden.



KORREKTE ENTSORGUNG VON BATTERIEN

(In den Ländern der Europäischen Union und anderen europäischen Ländern mit einem separaten Altbatterie-Rücknahmesystem)

Die Kennzeichnung auf der Batterie bzw. auf der dazugehörigen Dokumentation oder Verpackung gibt an, dass die Batterie zu diesem Produkt nach seiner Lebensdauer nicht zusammen mit dem normalen Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Wenn die Batterie mit den chemischen Symbolen Hg, Cd oder Pb gekennzeichnet ist, liegt der Quecksilber-, Cadmium- oder Blei-Gehalt der Batterie über den in der EG-Richtlinie 2006/66 festgelegten Referenzwerten. Wenn Batterien nicht ordnungsgemäß entsorgt werden, können sie der menschlichen Gesundheit bzw. der Umwelt schaden.



Bitte helfen Sie, die natürlichen Ressourcen zu schützen und die nachhaltige Wiederverwertung von stofflichen Ressourcen zu fördern, indem Sie die Batterien von anderen Abfällen getrennt über Ihr örtliches kostenloses Altbatterie-Rücknahmesystem entsorgen.

ÖFFENTLICHE STELLUNGNAHME ZU IN DIESEM PRODUKT VERWENDETER GPL/LGPL-LIZENZIERTER SOFTWARE

Die folgenden ausführbaren GPL-Dateien und LGPL-Bibliotheken kommen in diesem Produkt zum Einsatz. Diese unterliegen den in dieser Dokumentation enthaltenen GPL/LGPL-Lizenzvereinbarungen. Den Quellcode zu diesen ausführbaren Dateien und Bibliotheken können Sie per Email anfordern unter: mp3.sec@samsung.com.

GPL EXECUTABLES:

- Linux Kernel, Busybox

LGPL LIBRARIES

- SDL

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to

surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish,

that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)
- terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have

made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.

EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) yyyy name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY;
for details type 'show w'. This is free software, and you
are welcome to redistribute it under certain conditions;
type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.
signature of Ty Coon, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a

subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you can receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to

surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- *b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a

header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It

is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit

royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making

it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

LIBJPEG LICENSE AGREEMENT

this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and an idea of what it does.

Copyright (C) year name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice



**Falls Sie Fragen oder Anregungen zu Samsung-Produkten haben,
wenden Sie sich bitte an den Samsung-Kundendienst.**

Samsung Electronics GmbH

Hotline: 01805 - SAMSUNG (726-7864)

€0,14/Min. aus Festnetz/DTAG

www.samsung.de